
PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
#66 / JULIO 2006
ESPAÑA: 6,00 €
CANARIAS: 6,15 €
GRUPO ZETA
30 aniversario
REGALAMOS
5 PACKS
COMPLETOS
DE CONDUCCIÓN!!
VALORADOS EN MÁS DE
700 EUROS CADA UNO
¡ANALIZAMOS EN EXCLUSIVA EL NUEVO JUEGO DE FERNANDO ALONSO!
FORMULA1 06
TEKKEN DARK RESURRECTION
EL MEJOR CAPÍTULO DE
LA SAGA LLEGA A PSP
GTA Liberty City Stories / God Of War 2 / Super Dragon Ball Z y mucho más...
¡¡GUÍAS COMPLETAS DE EL CÓDIGO DA VINCI Y TOURIST TROPHY!!
8 420565 092005 00066

Desaparece un mono astronauta. Y un Polo también.

O cómo una misión de alto secreto puede dejar de serlo en un momento.

■ El pasado jueves una cápsula con un simio regresaba a la estación base cuando sufrió un fallo en el sistema. La cápsula que transportaba al simio se desvió de la ruta inicial. Los técnicos habrían corregido la trayectoria pero, justo en ese momento, se emitieron los resultados de la lotería y se perdió un tiempo crucial. Ahora las fuerzas especiales se encuentran buscando a un astronauta muy especial.

Miguel Arroyo G.
Paterna

Kim Reuthers



Sabían que era listo, pero no tanto.

El pasado jueves una cápsula espacial sobrevoló algunos pueblos fronterizos a toda velocidad hasta acabar en mitad del desierto junto a una carretera. Fue entonces cuando dos chicos que circulaban por dicha carretera se toparon con la cápsula. La curiosidad pudo con ellos y no dudaron en acercarse y ver qué o quién había dentro. La sorpresa fue doble cuando descubrieron que en el interior había un astronauta, y que ese astronauta era un chimpancé. Los chicos entraron en la cápsula y desataron al simio, pero en un despiste, éste les encerró. Un par de horas más tarde, los agentes de la agencia espacial no podían comprender qué demonios hacían esos chicos en la cápsula y aún menos dónde estaba el chimpancé. La sorpresa fue aún mayor cuando los chicos se dieron cuenta de que el Polo, su Polo, ya no estaba.

A partir de ahí, la hipótesis. El chimpancé, pese a su bondad, no pudo resistirse al ver el Polo, se le cruzaron los cables, encerró a los chicos dentro de la cápsula y se largó con el coche.

El hecho de que el simio apenas llegue a los 120 cm. de altura hace dudar a muchos sobre esta posibilidad, pero como dijo uno de los trabajadores de la agencia espacial, "sabe pilotar naves, es un mono muy inteligente...".

¿Y el coche? Rojo, bonito y barato. Así lo ha descrito su propietario, o ex-propietario

El resto se sabe por la publicidad: Climatic, radio-CD mp3, ABS, airbags frontales y laterales, elevalunas eléctricos y cierre centralizado con mando a distancia... En fin, una tentación.

La búsqueda no será fácil, porque por 10.900 euros*, seguro que habrá más de un Polo como el desaparecido. Y de dos, y de tres. Por lo visto, ya han sido interrogadas un par de personas que iban en Polos rojos, pero nada. Una de ellas incluso estuvo varias horas retenida por reírse de la policía. Al final, ni rastro del Polo, ni del mono.

Se ha emitido un comunicado oficial donde se pide colaboración ciudadana. Algo así como "Si ves un mono vestido de astronauta conduciendo un Polo rojo, no es que necesites dormir más. Debes ponerte en contacto con las autoridades más próximas". De todas formas, se insiste en que de momento es tan sólo una hipótesis.



Este es el aspecto que presentaba la cápsula un par de horas después de tomar tierra.

Una de las dos desapariciones, la del Polo Match, es especialmente singular. Ya se han recibido cientos de llamadas de ciudadanos que dicen haber visto un Polo que responde a las descripciones. Y al mismo tiempo, se han recibido otras tantas reclamando un Polo que se acerca mucho a la descripción del desaparecido. La veracidad de estas últimas reclamaciones está aún por comprobar.



Científicos de la agencia espacial usaron otro Polo Match para tratar de atraer al mono astronauta.

Polo. Lo ves, lo quieres. Desde 10.900 euros*.

www.sebuscamono.com



Aus Liebe zum Automobil

Editorial



VERANO, LA ESTACIÓN DE PSP

CUALQUIER ÉPOCA es buena para sentarnos frente a nuestra consola y disfrutar de esos bocados de irrealidad tan necesarios, evocadores y evasivos. Pero mientras que el otoño y el invierno son más propicios para estar en casa, al calorcito que proporciona PlayStation 2, la primavera y el verano son momentos de espacios abiertos, cielos azules de resolución infinita, emociones al aire libre y sonidos de carcajadas y piques proporcionados por algún título multijugador. Por eso, este periodo estival recién estrenado es perfecto para coger nuestra PSP, esa creciente colección de títulos indispensables, entre los que no puede faltar LocoRoco, y llevárnosla allá donde nos lo permitan cuerpo y alma. Compañera fiel en la piscina, en el campo, en la playa, en la montaña, en la hora de la siesta y por supuesto en casa para hacer más llevaderas esas noches veraniegas en las que el insomnio, el calor, los mosquitos, algún amor lejano, o imposible, o esos exámenes que se resistieron en junio y nos amenazan en septiembre, planean sobre nuestras cabezas. Esa es la filosofía PSP, no desprendernos ni alejarnos del universo lúdico PlayStation y además disfrutar de música, fotos, vídeos y películas en cualquier momento y lugar. Y para estar totalmente informado de todo lo que rodea a la poderosa portátil de Sony, a la ya veterana PS2 y a la todavía intangible PlayStation 3, nada mejor que este número de julio, refrescante, repleto de novedades y preparado para acompañaros en vuestras merecidas vacaciones. ¡Feliz Verano!

Marcos García
» DIRECTOR



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Tenemos que reivindicar al gran Joe Rigoli»



«Cambio PSP negra por una blanca»
Ana Márquez



«Primer ninja de la historia enganchado al LocoRoco»
Pedro Berruezo



«Soy un fue y un será y un es cansado»
Roberto Serrano



«Bienvenido a la nueva generación de gamers»
Carlos Burdalo



«Antes de criticarme, intentad superarme»
Natalia Muñoz



«El miércoles es el nuevo jueves. ¿Quedamos?»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- ¿JUGAMOS AL CHUPPA CHUPPA VÍA WI-FI? (¡HABLAMOS DE LOCOROCO MAL PENSADO!)
- TOMAR EL SOL ES DE POBRES, ¡TRES HURRAS POR LOS RAYOS UVA!
- CON LA «CALDA» SE NOS HA IDO EL FERVOR PRIMAVERAL...
- EL SEXO DEL FUTURO RETOÑO DE R.DREAMER (ESE FRIQUI DE 50 AÑOS)
- SOY UN PERRO TONTORRÓN Y ENAMORADIZO... PERO ELLA TUVO LA CULPA
- EL MUNDIAL DE FÚTBOL Y LA SELECCIÓN ITALIANA EN CALZONES (Y LA ESPAÑOLA CON BOINA)
- LA CHUPIPANDI SIGUE SUDANDO TINTA EN EL GIMNASIO... NO SE RINDEN EN LA «OPERACIÓN TRIKINI»
- DESTINOS VACACIONALES: THE ELF A OCHATE, LAST MONKEY A MONTECARLO, R.DREAMER A TETUÁN...
- ... JOHNTONES A TORREMOLINOS 73, CURRO Y SUPERNENA A CÁDIZ, AKA Y CRONO A CASA CON LA MUDANZA...
- ... ANNA A OROPESA (PLATANO ES), NEMESIS AL INFIERNO (MEDIA PENSIÓN) Y DOC AL LOCAL DE ENSAYO

STAFF

GRUPO ZETA
FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Francisco Caballero, Carlos Burdalo, Isabel Garrido, Ángel Ramos, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

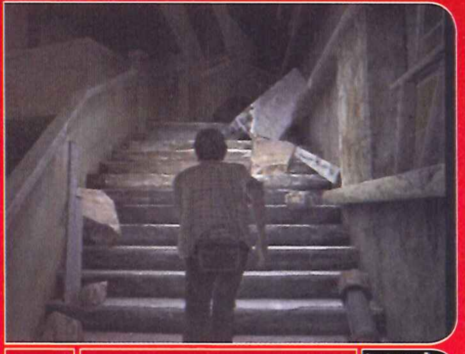
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 



Demos
Jugables
No te pierdas nuestro DVD-Demo de este mes porque, además de la escalofriante secuela de Forbidden Siren, te permitirá experimentar por ti mismo el subidón de adrenalina de Urban Chaos Unidad Antidisturbios. Además, te recomendamos especialmente que pongas a punto tus periféricos para probar las novedades de London Studios: SingStar Rocks! y EyeToy: Play Sports.
PlayStation 2
08 DEMOS JUGABLES
FORBIDDEN SIREN 2
URBAN CHAOS
DVD
SONY
Vídeos
Tourist Trophy
01 SUIKODEN V
02 TOURIST TROPHY





01 FORBIDDEN SIREN 2



QUÉ OFRECE Aprender los controles y vivir el escalofriante comienzo de este Survival Horror.

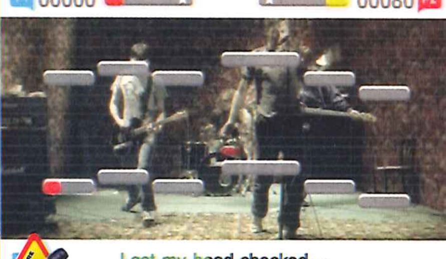


02 URBAN CHAOS



QUÉ OFRECE Poner orden en la Calle Hope con los contundentes métodos de un antidisturbios.









03 SINGSTAR ROCKS!



QUÉ OFRECE Dos canciones de la versión española del juego y otras dos exclusivas de nuestra demo.





04 EYETOY: PLAY SPORTS



QUÉ OFRECE Diferentes minijuegos deportivos para disfrutar de dos a cuatro jugadores.



05 E. EXTREME METAL RACING



QUÉ OFRECE Una diabólica carrera frente a otros tres corredores controlados por la CPU.

06 TOMB RAIDER LEGEND



QUÉ OFRECE Manejar a la arqueóloga más famosa del panorama lúdico a través del nivel de Bolivia.



07 DRIVER: PARALLEL LINES



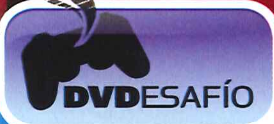
QUÉ OFRECE Una persecución policial tras la cual podrás recorrer libremente las calles de Nueva York.

08 FIGHT NIGHT ROUND 3





QUÉ OFRECE La posibilidad de subirte al ring y disputar un combate de boxeo contra otro jugador.



¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos?

En cada número te propondremos un reto diferente. Ponte las pilas porque sólo los cinco mejores de cada mes tendrán premio.



¡Mándanos tu mejor puntuación en Song 2!

Prueba nuestra demo de Singstar Rocks! y envíanos la foto de tu mejor puntuación en Modo Fácil de la canción Song 2 de Blur antes del 5 de julio a dvdesafio.ps2@grupozeta.es indicando tu puntuación en el asunto y, si estás entre los 5 mejores, te regalaremos un SingStar Rocks! No olvides incluir tus datos personales para que podamos enviarte el juego en caso de resultar premiado.

GANADORES SUPER MONKEY BALL ADV.

José Manuel García – 00:23:21
Oriol Boixet Méndez – 00:24:86
Javier Bautista Torres – 00:29:07
Héctor Javier Fuentes – 00:29:43
David Extremera Aguado – 00:48:76



Reportajes

DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS

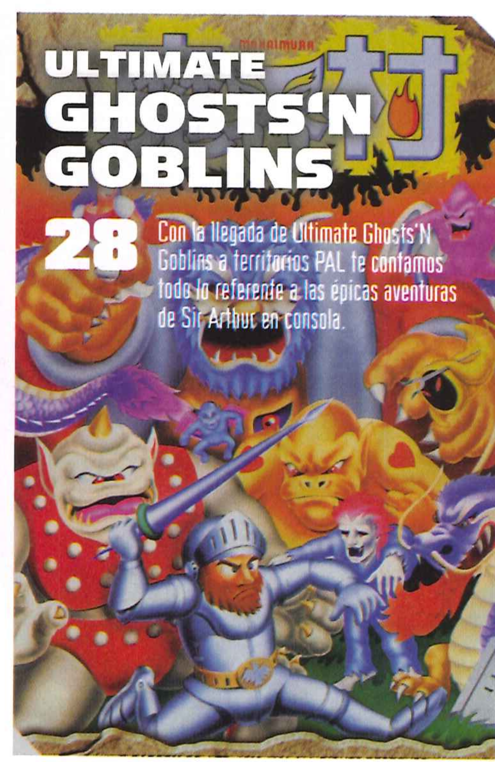
TEKKEN: DARK RESURRECTION

24 Las primeras impresiones del mejor beat'em-up creado para la portátil de Sony las encontrarás sólo en el interior de la revista. Ya hemos tenido la oportunidad de jugar a la nueva obra maestra de Namco para PSP. ¡Impactante!



36 E3: LOS ARCHIVOS SECRETOS

El mes pasado se celebró en Los Ángeles la Feria más importante del videojuego. Nemesis y Supernena se desplazaron especialmente hasta allí para hacerse con los testimonios y secretos mejor guardados. Descúbrelos en el especial que hemos preparado.



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

28 Con la llegada de Ultimate Ghosts'N Goblins a territorios PAL te contamos todo lo referente a las épicas aventuras de Sir Arthur en consola.



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:
- 5 PACKS COMPLETOS DE CONDUCCIÓN
- 28 JUEGOS + 3 POSTERS DE POPOLOCROIS (PSP)
- 25 JUEGOS URBAN CHAOS (PLAYSTATION 2)

Sumario

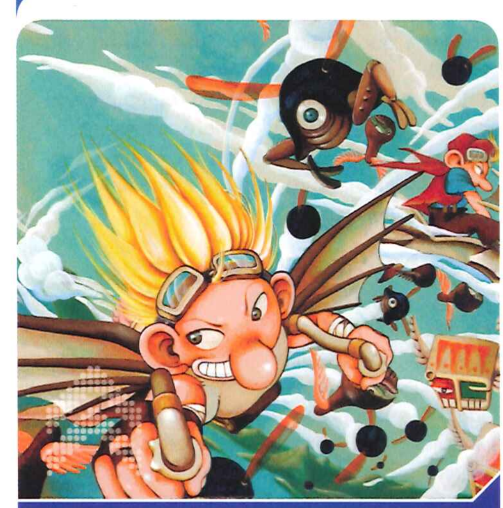
66 JULIO 2006






Versión Beta

PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



CAPCOM CLASSICS COLLECTION R.







Test

ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



FORMULA ONE 06





Playstyle

...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA







Secciones

Buzón PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco **Tourist Trophy** que regalamos!



El precio de PlayStation 3

Alberto Isidro Val.
Vía e-mail.

A raíz de la presentación de **PlayStation 3** en el **E3** de este año, mucho se está hablando sobre el precio que va a tener en su salida, el 17 de noviembre. En casi todos los medios donde se comenta esta noticia (prensa, televisión, Internet...) parece ser que el sentimiento es casi unánime. La **PlayStation 3** es muy cara... ¿Seguro? Creo que ya no recordamos el precio que pagamos por una **PlayStation** cuando salió al mercado (cerca de 80.000 pesetas de la época) o de cuánto costaba hacerse con un consola *NeoGeo* de cartucho, por no hablar de sus juegos (alguno casi hasta 50.000 ptas.) o de la 3DO, que también era muy cara. Todo lo novedoso y tecnológicamente puntero es costoso... pero si lo comparamos con otros productos que estamos más habituados a verlos por las nubes, la cosa cambia. Por ejemplo, comprar ahora un grabador de DVD es relativamente barato si pensamos que hace poco menos de dos años, costaban 600 o 700 Euros. Ahora, por 300 te haces con uno, y con disco duro incluido. Y qué me dices de aquellos que están dispuestos a pagar por un móvil de 3G de **Nokia** unos 600 Euros (que los hay, y muchos) o comprarse un televisor LCD por 2.000 Euros. Yo no considero «cara» la **PS3** si pienso en la consola en sí, en lo que me ofrece a nivel tecnológico y la novedad del producto. Ahora bien, si la comparo con, por ejemplo, otras consolas de la competancia, que aunque muy interesantes, no ofrecen dichas capacidades... pues eso. Yo, por si acaso, he empezado a ahorrar y prefiero gastarme la pasta en **PlayStation 3** que en un móvil. Cada cual que piense lo que quiera.

Pocas opciones para salvar

Xavier Cabanas Homs.
Vía e-mail.

En un mundo guiado por la competencia, el de los videojuegos, las compañías sacan al mercado juegos con novedades, y una de las más utilizadas últimamente son los títulos largos y con muy pocas opciones de guardar partida. Personas como yo, que tenemos entre 30 y 45 min. de tiempo para poder jugar, muchas veces se nos termina el tiempo y aún no hemos terminado el nivel, cosa que hace que a veces haya que jugar hasta 10

EL TEMA DEL MES ¿QUÉ OPINAS SOBRE EL MANDO DE PLAYSTATION 3 Y QUÉ JUEGOS LO

Su sensibilidad podría hacerlo difícil de manejar

Gregorio Avelino Morín.
Vía e-mail.

A simple vista el mando de **PS3** va a ser casi como el de **PS2**, con lo que el riesgo es mucho menor que con el anterior mando que habían presentado. El *DualShock* ha sido, en general, un mando cómodo para jugar, por lo que mantener su estética es correcto. Al perder la vibración perderemos en juegos como *Project Zero* y demás títulos de terror, la vibración es uno de los factores que te introducen en esos ambientes claustrofóbicos. Ganaremos, en cambio, en otros juegos. ¿Quién no ha movido el mando en muchos juegos esperando que sirva para algo? Con el sensor de movimiento vamos a ganar «intuitividad» dado que estas acciones son en muchos casos reflejos. De todas formas, habrá que ver cómo se desarrolla y qué sensibilidad tiene, porque si es excesiva el mando puede volverse difícil de manejar.

La pena es que se tenga que prescindir de la función de vibración

Javier Argote.
Vía e-mail.

Me parece bien que se mantenga el diseño, sobre todo porque han cambiado el aspecto anterior, el cuál no me gustaba nada. El sensor de movimiento puede ser una idea muy interesante, habrá que ver cómo adaptan los juegos al nuevo mando. La pena es que se tenga que prescindir de la función de vibración, aunque a mi no me importa demasiado si se curran lo de dicho sensor. Los títulos que creo que mejor aprovecharán el nuevo mando, y que tengo más ganas de probar, son los de conducción. A ver si llega ya el día de probarlo y que todas estas ilusiones se tornen en realidad.

Casi exclusivo para los shoot'em-up

Sergio Roche Gracia.
Vía e-mail.

En primer lugar, creo que el único límite que tiene el nuevo mando de **PlayStation 3** es el de la propia capacidad de innovación de los desarrolladores. Básicamente lo digo porque veo muy claro el estilo de juego que más beneficiado va a salir con esta nueva tecnología: *shooters* en primera persona. Puede que otro tipo de títulos sean capaces de integrar el sensor de movimientos, pero creo que estará algo limitado. El detector de movimientos se podrá usar para apuntar a los enemigos con mayor facilidad y precisión, pero ahí se queda todo (o al menos eso creo). Y es que, desgraciadamente, los *shooters* en primera persona son casi un referente en el mundo de los videojuegos. Ya sé que Hideo Kojima aseguró que dicho sensor se usaría en *MGS4*, pero me juego lo que sea a que sólo se utilizará en el modo «vista primera persona». Así que damas y caballeros, bienvenidos a la nueva era en la que se diseña un mando casi en exclusiva para un único tipo de juegos. Si te gustan, enhorabuena, si no es así, guarda un minuto de silencio por la tecnología *DualShock*.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº67: «¿Qué opinas sobre el precio de PS3 y cuál de los dos modelos te comprarías?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

SENSIBLE SOCCER
Gastón Bermúdez
Vía e-mail.
Creo que este juego merece más nota que la que le habéis dado, por su asombrosa jugabilidad y capacidad de divertir. Además, puedes jugar al fútbol sin todas las complicaciones de un PES o un FIFA y te permite revivir aquellos divertidos partidos en el clásico original.



GUN
Alberto Vilalta Muñoz
Alcarrás, Lleida.
Tengo este juego y es de lo mejor que he visto, tal es el punto que mi madre tiene que venir detrás de mí recogiendo mi baba, gracias a esa banda sonora, esa libertad, esos fantásticos gráficos y ante todo el poder experimentar la lujuria de aquella época en la que vencía el más rápido.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2 

veces, o más, el mismo nivel por culpa de no poder guardar. Hablo en nombre de todos los que trabajamos y tenemos poco tiempo, que sería todo un detalle que los próximos juegos que se hagan sean como los de PC, los cuales se puede guardar muy a menudo. Creo que también tenemos derecho a poder jugar a todos los títulos sin tener que estar pendientes de la hora.

Moros y Cristianos

Rafael Alberto Vilchez.
Vía e-mail.

Soy un apasionado de los juegos de guerra, y pensando he llegado a la conclusión de que ¡porqué no hacen un juego de la reconquista de España! A quién no le hubiera gustado un juego de la España antigua reviviendo las guerras entre musulmanes y cristianos. Además de divertido, se aprendería algo de historia, ¿no?.



La nueva generación

José Manuel Montes.
Vía e-mail.

La nueva generación nos espera a la vuelta del verano, después de esas calurosas noches nos espera en noviembre el sueño de todos los jugones del planeta: gráficos en alta resolución, sonido digital, controles novedosos y un sinfín de nuevas experiencias alrededor de la nueva maquina de **Sony**. La llegada de juegos impresionantes como *Heavenly Sword* o *Assassin's Creed* y la continuación inmejorable de franquicias como *MGS4, FFXIII, GTHD* o *Tekken 6* nos hacen la espera más ardua. Asimismo, nos preguntamos si esta nueva generación que tanto promete eleva los juegos a la categoría de otras formas de entretenimiento, como el cine y la literatura. Deseo que en esta nueva generación TODOS los títulos estén en su mayoría doblados o, cuando menos, con una traducción a nuestro idioma. Esperemos que el salto de calidad no sólo sea gráfico y jugable, sino que se considere a los videojuegos como lo que son, una de las mayores fuentes de entretenimiento global.

Películas sobre videojuegos

Rubén Portela Silva.
Vía e-mail.

Me gustaría dar una gran noticia, que no se si lo sabrá la gente, pero por si acaso pruebo... Esta gran noticia es que se están preparando dos buenas películas, que muchos *fans* de respectivas sagas estarían deseando ver. Una es *Tekken*. Si no resulta un fracaso como *Street Fighter* o *Mortal Kombat*, estoy seguro de que gustará incluso a los no seguidores. Y la otra, que además parece estar más cercana al estreno, es nada más y nada menos que *Dragon Ball*. ¿Queréis ver a Hugh Jackman encarnando a Son Gokuh? ¿Y a Vin Diesel haciendo las suyas de Tien Shinhan? Pues todo parece indicar que serán ellos quienes ocupen los puestos, aunque también se rumorea que el encargado de dar vida a Son Gokuh será Tom Welling (Clark Kent en *Smallville*). Bueno, creo que sean quienes sean los actores, gustará, por lo menos a los seguidores de dicha serie.

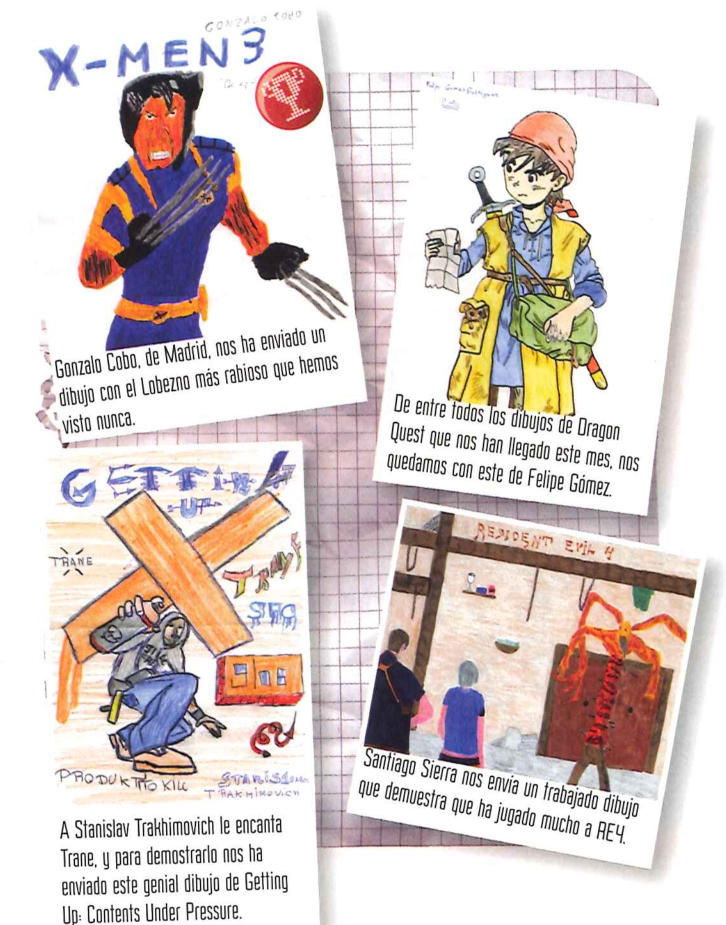
ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

¿APROVECHARÁN MEJOR?

Perfecto para shooters aéreos

Antonio Villar Preto.
Vía e-mail.

Creo que el mando de **PlayStation** se ha convertido en un icono cultural, y me parece todo un acierto que perdure en **PlayStation 3**. Lo único negativo que se me ocurre es que echaremos de menos la vibración. Pero si a cambio tenemos sensor de movimiento... Enseguida se me viene a la cabeza el resultado que daría eso en juegos tipo *Marble Madness*. Pensándolo más detenidamente, ¿qué resultado daría ese sistema en los *shooters* subjetivos? Apuntar moviendo el mando sería más cómodo e intuitivo que incluso con un ratón. Y tres cuartos de lo mismo para los *shooters* aéreos. Un *Colony Wars* con gráficos de última generación y un control asequible para la media de la raza humana podría ser la bomba.



Gonzalo Cobo, de Madrid, nos ha enviado un dibujo con el Lobezno más rabioso que hemos visto nunca.

De entre todos los dibujos de Dragon Quest que nos han llegado este mes, nos quedamos con este de Felipe Gómez.

A Stanislav Trakhimovich le encanta Trane, y para demostrarlo nos ha enviado este genial dibujo de Getting Up: Contents Under Pressure.

Santiago Sierra nos envía un trabajado dibujo que demuestra que ha jugado mucho a RE4.

¡¡REGALAMOS 5 JUEGOS FORBIDDEN SIREN 2!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation 2** o **PSP**... Los mejores e-mail o cartas ganarán un juego **Forbidden Siren 2**.





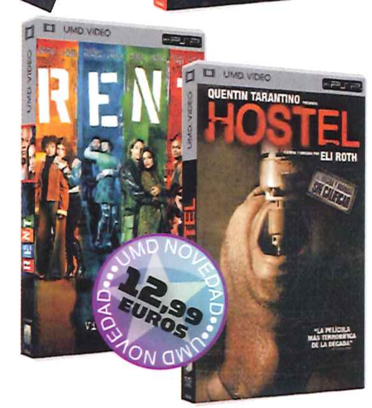
¡¡LLEGAN LOS PACKS DEL VERANO!!







Una temporada estival repleta de novedades es lo que nos ha preparado la filial española de **Sony C.E.**. **PlayStation 2** recibe en forma de *pack* a los veloces *Tourist Trophy* y *Formula One 06* (ambos a 179,99 €) mientras el nuevo modelo de **PSP** Blanco Porcelana hace lo propio con el delirante y carismático *LocoRoco*, un nuevo referente dentro del amplio catálogo de la flamante portátil. Respecto a *software*, a partir del 1 de julio se pondrán a la venta los primeros títulos de la serie *Platinum* en **PSP** a 24.99 Euros. Los UMD-Vídeo también reducen su precio, convirtiéndose en la excusa perfecta para llevarnos el mejor cine de vacaciones. Sin duda, este verano **Sony C.E.** se convierte en el Sol que más calienta.



AVALANCHA DE TÍTULOS PARA PSP

KILLZONE: LIBERATION

La nueva obra de Guerrilla va tomando forma. El nuevo shoot'em-up de la compañía holandesa nos traslada de nuevo a una cruenta batalla entre los comandos ISA y Helghast, esta vez en perspectiva de tercera persona y con un total de 16 misiones, 2 jugadores en modo cooperativo y 6 vía Ad-hoc.



TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS

Si el título no sufre ningún retraso, el 23 de junio el ninja más popular en 128 bits hará su debut en la portátil de Sony con más de 50 misiones en modo Libre y la aparición de viejos conocidos como Rikimaru, Ayame o Rin. El mejor sigilo llega a tu bolsillo.



TEST DRIVE UNLIMITED

Atari y Melbourne House serán los encargados de trasladar las frenéticas carreras del último capítulo de esta mítica saga de conducción a nuestras PSP. Previsto para otoño, TDU incluye más de 70 lujosos vehículos y un modo On-line que pretende convertirse en un referente de la consola.



MYST

Una de las aventuras gráficas que marcaron un antes y un después dentro del mundo de PC y Mac fue Myst. Tras una década de silencio, regresa al panorama lúdico con una adaptación de bolsillo de la que se está encargando la compañía norteamericana Midway.



CAPCOM PUZZLE WORLD

Los juegos de puzzles y habilidad están de moda. Este otoño disfrutarás de esta fantástica recopilación de Capcom que incluye los adictivos Super Puzzle Fighter II Turbo, Block Block (Arcade, 1990) y Buster Bros. Collection.

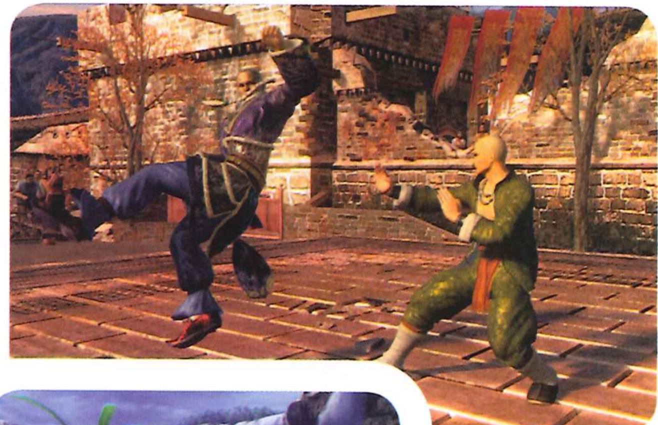




¡VIRTUA FIGHTER 5 EN PS3!

SEGA CONFIRMA LA CONVERSIÓN PARA NEXT-GEN

Aunque los rumores apuntaban desde hacía tiempo a una conversión directa a **PS3** del nuevo arcade de **AM2** basado en la potente placa *Lindbergh*, hemos tenido que esperar al reciente E3 para obtener confirmación oficial de la compañía. Primavera de 2007, un total de 17 personajes y resolución de 720p son algunos de los datos que podemos ofrecerte. Por el momento...









La franquicia Virtua Fighter regresa a PlayStation tras los excelentes resultados obtenidos con la cuarta entrega. «El Blaze» y «Eileen» son dos de los luchadores exclusivos.

EL DATO

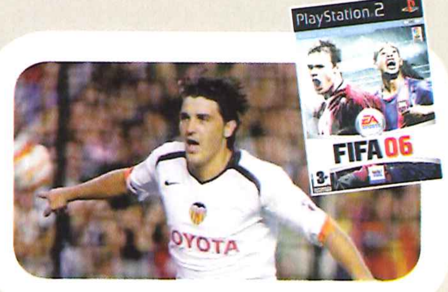
EL MERCADO ON-LINE NO PARA DE CRECER

SEGÚN UN estudio realizado por una consultora estadounidense, los beneficios del juego On-line superarán en el año 2011 los 13.000 millones de dólares. Actualmente sobrepasan los 3.000 millones, aunque con la aparición de sistemas como PS3, las cifras se dispararán meteóricamente.

ROSTROS PARA NBA LIVE, FIFA Y PES

Dos talentos futbolísticos y un viejo conocido en el mundo de la NBA serán los protagonistas de las carátulas de las nuevas entregas de *FIFA*, *Pro Evolution Soccer* y *NBA Live* respectivamente. Pau Gasol renueva con **EA Sports** tras la excelente temporada registrada en los Grizzlies de Memphis (la mejor en su intensa carrera por el momento), mientras que Cesc Fábregas (jugador del Arsenal y de la selección absoluta) y David Villa (delantero del Valencia C.F. y otro de los 23 seleccionados para representar a España en el Mundial) harán lo propio en *PES6* y *FIFA 07*.





PERDIDOS Y LOS SOPRANO EN PS2

UBISOFT Y THQ, A POR EL SHARE DE PLAYSTATION

Dos de las series más prestigiosas del actual panorama televisivo, Perdidos de **ABC** y Los Soprano de **HBO**, preparan el salto a **PS2** tras el acuerdo firmado por las compañías **Ubisoft** y **THQ** con las correspondientes productoras de TV. Muy pocos detalles se han facilitado sobre ambos juegos (no se esperan hasta bien entrado 2007), aunque en el caso de Tony Soprano y compañía se respetarán las voces originales de cada uno de los miembros de la «familia».

FALTAN



Granex. Tu gran éxito contra los granos.
De venta en farmacias, dietéticas y parafarmacias de grandes almacenes.

GRANEX

catalysis

Noticias

PAUSE



ACTUALIZA TU PSP CON EL FIRMWARE 2.71

Muy poco hemos tenido que esperar los usuarios de PSP para recibir una nueva actualización del firmware de la consola, tras la reciente 2.70. Las mejoras de esta versión se centran especialmente en la posibilidad de guardar contenidos descargables en el Memory Stick Pro-Duo. Desde yourpsp.com ya puedes hacerte con una demo del juego sensación del verano, el formidable LocoRoco. Su tamaño, 8 MB.

PAD ESPECIAL PARA PSP Y TEKKEN DARK RESURRECTION

Al menos en Japón. A principios de Julio, el famoso beat'em-up de la factoría Namco hará su debut en las estanterías niponas, desatando una vez más la furia del Torneo del Puño de Hierro en un sistema PlayStation. Con motivo de tan esperado lanzamiento para PSP se incluirá junto al UMD un pad especial para controlar mejor a cada uno de los 30 personajes disponibles. De momento Sony Computer Entertainment no ha confirmado la distribución de este particular «gadget» en su versión europea, prevista para el próximo mes de Septiembre.



PS3 YA TIENE WEB OFICIAL

Los futuros usuarios de PlayStation 3 ya disponen de página oficial donde iniciar la cuenta atrás para su adquisición a partir del próximo 16 de Noviembre. http://eu.playstation.com/ps3 es la home de esta web donde podrás encontrar toda la información relativa a la consola, juegos que estarán disponibles el día del lanzamiento o aquellos que se encuentran en estado de desarrollo. No olvides pasarte por los foros si quieres intercambiar opiniones sobre la próxima generación.

PREMIOS ADESE

LA INDUSTRIA CORONA A LOS MÁS VENDIDOS

Un año más, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) otorgó los galardones a los videojuegos más vendidos del año, siendo esta fecha un punto de inflexión para analizar el estado de salud del mercado del ocio electrónico en nuestro país. Un total de seis títulos llegaron a la mágica cifra de las 160.000 copias, alzándose con la correspondiente distinción de Doble Platino. En esta categoría, encontramos las correspondientes licencias de éxito como *Need For Speed*, *FIFA* o *Gran Turismo*. La presencia de juegos como *Eye Toy: Play 3* o *Singstar Pop* dejan claro el auge del género *party* entre los usuarios de **PlayStation 2**. Se repartieron otros 40 premios entre los metales Oro y Platino. La compañía que más premios consiguió, **Electronic Arts** con un total de 13, seguida de **Sony C.E.** con 10.














EXÁMENES FINALES

O CÓMO VIVIR TU PEOR PESADILLA

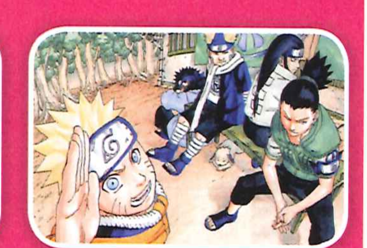
JUNIO ES sinónimo de verano pero también de exámenes finales y término de curso escolar. A continuación te presentamos una colección de videojuegos con carismáticos colegiales como protagonistas.



SILENT HILL > Harry asiste a clases especiales para adultos en Silent Hill. En realidad se encuentra en busca de su hija Cheryl, desaparecida cuando hacía novillos.



OBSCURE > Las clases de química y laboratorio en su máxima expresión. En este instituto no se experimenta con animales sino con los propios alumnos.



NARUTO > En la villa de la Hoja se imparten clases especiales para ninjas. ¿Quién dijo que para zurrarse no es necesario estudiar?.



CLOCK TOWER 3 > En la foto, la bella y joven Allyssa investiga la historia de sus antepasados. Un temario que se repite entrega tras entrega.



FORBIDDEN SIREN > Los japoneses también acusan una recta final terrorífica. Que se lo pregunten al equipo de Project Siren.



BULLY > Aunque el juego no obtuvo el aprobado por causas ajenas a Rockstar, nos imaginamos cómo se discuten las notas en este especial internado.

VU meter

OFF — ON



LA RESACA DEL E3. LA LLEGADA DE PS3 ES SINÓNIMO DE RECESIÓN EN PS2

SIN NOTICIAS DE ROGUE GALAXY

NO HAY PRO EVOLUTION CON MOTIVO DEL MUNDIAL



LIBERTY CITY STORIES LLEGA A PS2

BUEN ESTADO DE SALUD PARA EL SOFTWARE DE PSP

UN VERANO DE MIEDO CON PLAYSTATION 2, PSP Y SILENT HILL

¿Qué oscura bestia se esconde dentro de ti?





Sumérgete en una épica historia con emotivos personajes y envolvente cinemática, única en la saga para PSP.



Descubre hasta 5 personajes en un sorprendente nivel de renderización, con insuperable detalle y exquisita calidad gráfica.



Potenciado sistema de combate que te permite desplegar tu propio estilo de acción, golpes y combos.

www.untoldlegends.com 29 Junio 2006











SONY GAMERS DAY 2006

UN DÍA PARA JUGONES EN LAS OFICINAS DE SONY



■ **JAMES ARMSTRONG >** Vicepresidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment.

El pasado 2 de junio **Sony C.E.** celebró en sus oficinas centrales de Madrid el primer **Gamers Day**. Un día en el que 15 «jugones» de toda España, entre ellos tres lectores de **PlayStation 2 R.O.**, pudieron conocer de primera mano novedades de la talla de *God Of War 2* o *Rogue Galaxy*. Los asistentes fueron recibidos por James Armstrong y después de un receso probando juegos de **PS2** y **PSP**, se pasó a una presentación de **PlayStation 3** con vídeos de sus primeros títulos. Durante el evento también se organizaron dos concursos, uno con *SingStar Rocks!*, con una **PSP** como premio y uno con *Tourist Trophy*. El día terminó con un variado surtido de *merchandising* y juegos (de **Sony C.E.** y *third parties*) culminando un día de ensueño para los 15 afortunados.

JUEGOS EXHIBIDOS

ACTIVISION
X-Men El Videojuego Oficial (PS2)

UBISOFT
Splinter Cell Essentials (PSP)
Street Riders (PSP)

ATARI
Dragon Ball Z Shin Budokai (PSP)
Driver Parallel Lines (PS2)

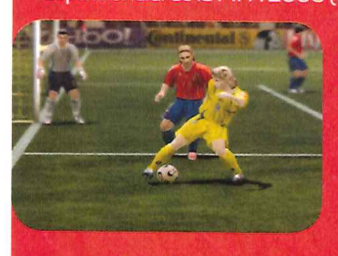


KONAMI
Metal Gear Acid 2 (PSP)

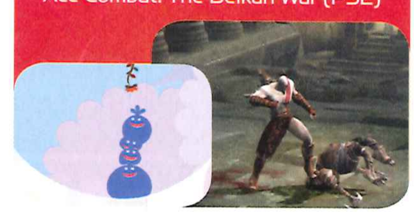
TAKE 2
El Código Da Vinci (PS2)

VIRGIN PLAY
Guitar Hero (PS2)

ELECTRONIC ARTS
Copa Mundial de la FIFA 2006 (PS2)



SONY C.E.
God Of War 2 (PS2)
Rogue Galaxy (PS2)
Tourist Trophy (PS2)
LocoRoco (PSP)
Syphon Filter Dark Mirror (PSP)
Shinobido (PS2)
Ace Combat: The Belkan War (PS2)

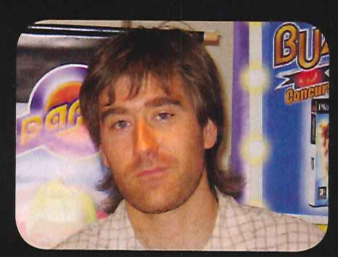


NUESTROS JUGONES



SERGIO ROCHE (23 AÑOS)

JUEGO DEL GAMERS DAY: God Of War 2.
JUEGO FAVORITO: Shadow Of The Colossus.
JUEGO MÁS ESPERADO: Metal Gear Solid 4.
JUGANDO A: Shadow Of The Colossus.



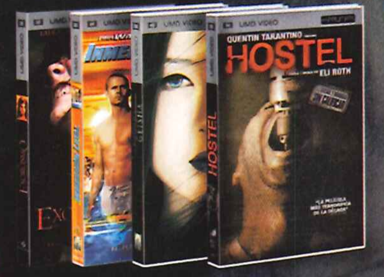
ALFONSO PORRAS (28 AÑOS)

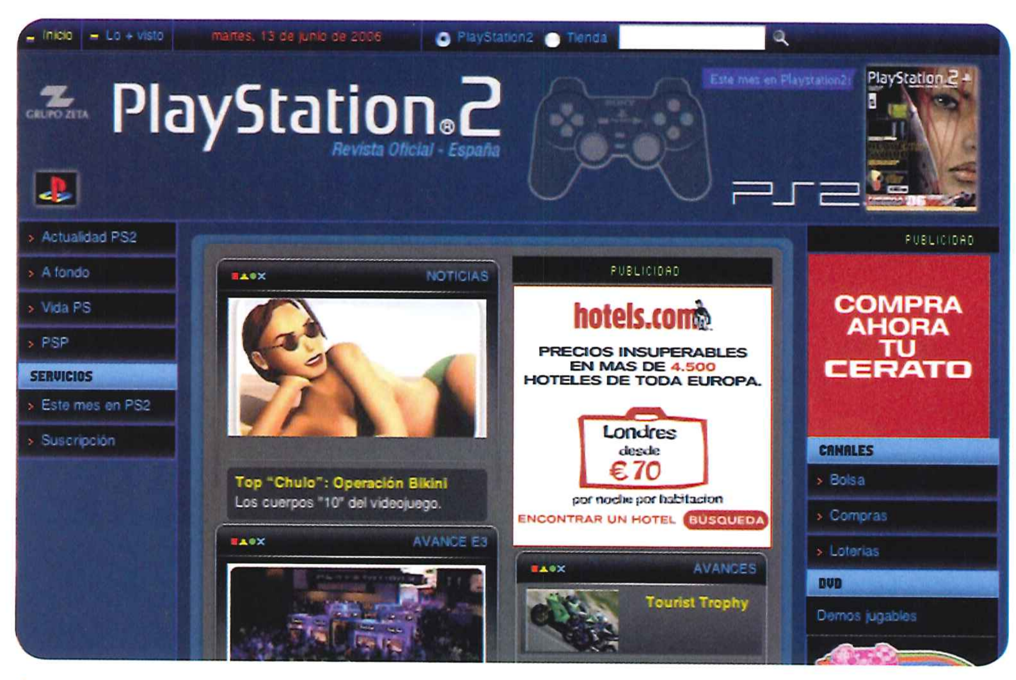
JUEGO DEL GAMERS DAY: Singstar Rocks!
JUEGO FAVORITO: Monkey Island 2.
JUEGO MÁS ESPERADO: Metal Gear Solid 4.
JUGANDO A: Pro Evolution Soccer 5.

JAVIER NIETO (29 AÑOS)

JUEGO DEL GAMERS DAY: God Of War 2.
JUEGO FAVORITO: Gun Smoke.
JUEGO MÁS ESPERADO: Uno de Mortadelo.
JUGANDO A: Taito Legends 2.


The End


UMD VIDEO
QUENTIN TARANTINO
HOSTEL
ELI ROTH



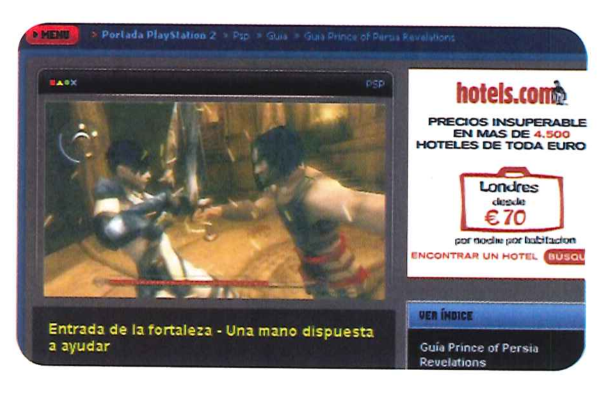
PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

¡TENEMOS PÁGINA WEB!

BÚSCANOS EN WWW.REVISTAPS2.ES

PlayStation 2 Revista Oficial cuenta, desde hace pocas semanas, con una nueva y completa página web, *www.revistaps2.es*, en la que los usuarios podrán encontrar los mismos temas y secciones que en el papel. Con diseño atractivo y muy actual, en esta web hallarás todas las noticias, los reportajes más interesantes, análisis pormenorizados de los juegos y todos los trucos y guías de los títulos más importantes del momento. En la página también podrás conocer por anticipado, los mejores contenidos de **PlaySation 2 R.O.** y los juegos que incluye el DVD-Demo de cada mes, incluso antes de que ésta llegue a los quioscos. Al igual que la revista, *www.revistaps2.es* posee espacios y secciones específicas para **PSP** con sus propios juegos, trucos y guías. Todo lo que te gusta a un solo clic de ratón. Pero como el mundo **PS2** es mucho más que videojuegos, la web también ha reservado un lugar destacado para el mundillo *Playstyle* con toda la información sobre la actualidad musical, tecnológica, cinematográfica, cómics, viajes y motor. Entrevistas con los personajes del momento, agenda de estrenos y lanzamientos, lo último en moda y complementos, *merchandising* y nuestras recomendaciones de cada mes.





En nuestra página web encontrarás todo sobre los últimos juegos de las consolas de Sony y también las mejores guías y trucos para PS2 y PSP.



RESULTADOS DE CONCURSOS

CONCURSO SERENITY

CONCURSO SERENITY
JORDI BARGUILLA BATISTA (BARCELONA)
CRISTOBAL SÁNCHEZ PADILLA(MÁLAGA)
MARK CAMÓS VERDAGUER (GERONA)

CONCURSO UMBRO

JESÚS LAZARENO CASADO (CÁDIZ)
SUSANA MERCADÉ RUBIRA (TARRAGONA)
HÉCTOR M. SÁNCHEZ PASTOR (MADRID)
MONSERRAT NOGUERA CABRERA(GERONA)
JHONATÁN POLONIO MEDINA(CASTELLÓN)
RUDOLF SCHIENDL AGUILÁ (BARCELONA)
TONY FRIEROS (BARCELONA)
JUAN FCO. ZAPATA MARÍN (ALICANTE)
FRANCISCO PÉREZ RUIZ(SEVILLA)
ALBERTO GARCÍA ALONSO (MADRID)
RAFAEL LUIS DÍAZ FLORIDO (BARCELONA)
MÓNICA CONDE SALGUEIRO (PONTEVEDRA)
SERGIO FUENTES VAQUERO (MADRID)
EDURNE ARRONDO ÁLVAREZ (CÓRDOBA)
OSCAR SUÁREZ LÓPEZ(A CORUÑA)
VANESA CURTO SÁNCHEZ (ZARAGOZA)
ARGOITZ URIARTE BELATEGI (GUIPÚZCOA)
Mª PINO MELO MARRERO (SANTA CRUZ DE TENERIFE)
FÉLIX TORRETS RUIZ (MADRID)
CARLOS CAMAÑO LAGOA (BARCELONA)
ROSA Mª SÁNCHEZ-REY LÓPEZ (BARCELONA)
STELIAN OBREJA (CASTELLÓN)
LUIS SERRANO GARCÍA (MADRID)
MIREN ALBISU HERNÁNDEZ (GUIPÚZCOA)
MARCOS RAMOS MADRID (TOLEDO)

CONCURSO OUTRUN 2006 C. 2 C.

DANIEL RUIZ PALMA (GUIPÚZCOA)
IVÁN RULO BAZALO (BARCELONA)
CARLOS ORTUÑO GARCÍA(MURCIA)
ALFONSO GÓMEZ TRUJILLO (MÁLAGA)
JAIME VILÁ PIÑERO (BARCELONA)
RAÚL RODRÍGUEZ VIDAL (MURCIA)
RAFAEL SANOSYAN (BARCELONA)
JOSÉ L. CASTELLANOS ARROYO (CIUDAD REAL)
PABLO RAMÍREZ MARTÍN (SEVILLA)
JUAN CARLOS MOLINA FERRERO(MÁLAGA)
ALEJANDRO OLEA GUERRERO (MÁLAGA)
CRISTINA GONZÁLEZ CID (OURENSE)
OSCAR LOUZAO GARCÍA (A CORUÑA)
CARLOS GUTIÉRREZ MARTÍN (BARCELONA)
JOSEFINA TORTAJADA SÁNCHEZ(BARCELONA)
JORDI CAÑABATE TORTAJADA (BARCELONA)
IRENE HERNÁNDEZ GUÍA (BARCELONA)
MARÍA GONZÁLEZ MARTÍN (MADRID)
JOSÉ A. CALDERÓN GONZÁLEZ(BARCELONA)
NURÍA HERNÁNDEZ MARTÍNEZ (BARCELONA)

CONCURSO GAMERS DAY

GANADORES DE 1 VISITA A LAS OFICINAS DE SONY C.E.:
SERGIO ROCHE (ZARAGOZA)
JAVIER NIETO (MADRID)
ALFONSO PORRAS (MADRID)

GANADORES DE 2 JUEGOS:
TOMÁS GARCÍA CUETO(MADRID)
SERGIO RÍO MARTÍNEZ(A CORUÑA)
IRINA DE DIEGO SAGUES (BARCELONA)
LUIS PÉREZ GARRIDO (PONTEVEDRA)
RAFAEL ALBAJEZ VARGAS (ALICANTE)
IKER MURILLO GORRONSORO (GUIPÚCOA)
JACOBO GARCÍA BLANCO (MÁLAGA)
SARA DÍAZ (MÁLAGA)
ANTONIO M. RUIZ POZO (GRANADA)
BERTA GÓMEZ VICENTE (MADRID)



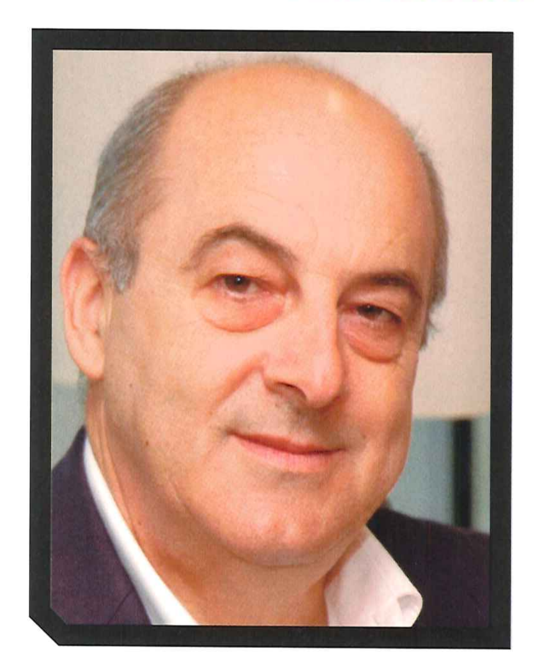


EL PRÓXIMO NOVIEMBRE SE PONDRÁN A LA VENTA LAS PRIMERAS UNIDADES DE PLAYSTATION 3, QUE PROMETE REVOLUCIONAR EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS CON SUS IMÁGENES EN ALTA DEFINICIÓN, SU CONEXIÓN A INTERNET DE ALTA VELOCIDAD Y SU MANDO INALÁMBRICO, QUE PERMITE GUIAR LA ACCIÓN CON EL MOVIMIENTO CORPORAL



ENTREVISTA JAMES ARMSTRONG

VICEPRESIDENTE Y CONSEJERO DELEGADO DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT PARA ESPAÑA Y PORTUGAL



¿Qué característica diferencia más a PlayStation 3 de todos sus competidores?
Todas las máquinas de esta nueva generación son estupendas y cuentan con tecnología punta. Una diferencia básica de **PlayStation 3** viene dada por la incorporación del sistema *Blu-Ray* (BD), que supone un importante salto tecnológico, ya que permitirá visionar películas y reproducir juegos en alta definición. El procesador *Cell* potencia su capacidad gráfica de manera increíble, hasta el punto de que **PS3** será 35 veces más rápida que **PS2** y también unas 2-3 veces más veloz que la Xbox 360.

Es sorprendente también el mando inalámbrico...
Sí, es muy innovador. Funciona con *Bluetooth* y permite guiar el juego no con los botones tradicionales, sino con el propio movimiento del mando, que lleva incorporado un giroscopio.

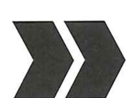
Así que, más que una consola, es una especie de centro de entretenimiento para el hogar.
Sí, **PlayStation 3** es también revolucionaria como concepto. En **Sony** no lo consideramos una consola, sino un sistema informático que permite acceder desde el hogar a todo tipo de entretenimiento, desde contenidos adquiridos en tiendas hasta los que se descargan directamente de Internet. Porque también incorpora una conexión de alta velocidad con la Red.

¿Cuánto nos costará la nueva PlayStation?
Saldremos con dos configuraciones distintas de disco duro, una de 60 Gigas y otra de 20 Gigas. Los contenidos para **PSone** y **PS2** serán compatibles con ambas, se podrán conectar con **PlayStation Portable** y contarán con la conexión para Internet de alta velocidad. Y su precio se situará entre los 499 y los 599 Euros.

¿Qué es más importante, la tecnología o los contenidos?
La tecnología es fundamental, pero debe responder a demandas reales de la gente. Hay compañías que desarrollan tecnologías extraordinarias pero que carecen de interés para el consumidor. **Sony**, desde el lanzamiento de la primera **PlayStation**, ha contado con máquinas tecnológicamente muy avanzadas. Pero lo que siempre ha vendido como beneficio al consumidor es entretenimiento.

¿Qué estrategia va a seguir Sony para el lanzamiento de PlayStation 3?
Todavía no hemos diseñado los planes de *marketing*, pero puedo asegurar que la inversión de lanzamiento será muy importante. Destacaremos la descarga de contenidos de la Red y vamos a centrarnos más en el cine, en las posibilidades que ofrece el formato *Blu-Ray* para el visionado de películas en alta definición. Además, para disfrutar de la calidad que ofrece el *Blu-Ray* será necesario contar con un televisor de alta definición, con lo cual es muy posible que **PlayStation** provoque grandes cambios tecnológicos en el hogar. Por eso vamos a estar muy próximos a la división de electrónica de consumo de **Sony**, que vende las pantallas de alta definición.

«SI QUEREMOS VENDER 5 MILLONES DE PLAYSTATION 3 EN ESPAÑA, DEBEMOS OFRECER ENTRETENIMIENTO PARA TODO TIPO DE CONSUMIDORES»



Por lo que veo, *Blu-Ray* promete ser un negocio redondo para Sony. Pero *Blu-Ray* tiene un oponente importante en el HD-DVD, la tecnología de almacenamiento que apoya Toshiba. ¿De dónde parte su convicción de que *Blu-Ray* ganará la partida?
Mi opinión, y naturalmente puedo estar equivocado, es que *Blu-Ray* tiene dos ventajas: una es la capacidad de almacenaje que tiene, que es muy superior a la que posee HD-DVD; y dos, que *Blu-Ray* tiene un apoyo muy importante en el lanzamiento de **PlayStation 3**. En España hay aproximadamente 4,5 millones de **PlayStation 2**. Si se vendieran otras tantas **PlayStation 3**, y todas ellas incorporan la tecnología *Blu-Ray*, eso supondría una ventaja muy grande para este sistema.

Parece que vamos a tener que hacer cola para conseguir una PlayStation 3 antes de fin de año, porque no habrá muchas unidades disponibles.
¿La escasez forma parte de la estrategia de *marketing*?
Calculamos que estarán disponibles en todo el mundo unos dos millones de unidades para el lanzamiento, otros dos millones más para Navidad y otros dos millones hasta el 31 de marzo de 2007. Y no es que queramos crear una sensación artificial de escasez, sino que es tecnología punta y nuestros ingenieros y diseñadores están añadiendo detalles hasta el último momento posible, con lo cual a día de hoy aún no se ha iniciado la fabricación de **PS3**.

¿Es cierto que la máquina será negra en Europa y plateada en el resto del mundo?
Yo no tengo esa noticia. La máquina va a ser negra y será posible adquirirla también en color plata si uno lo desea, aunque me temo que habrá muchas menos unidades y será difícil de conseguir.

¿Qué juegos estrella coincidirán con el lanzamiento de PlayStation 3?
Aún no hemos decidido los juegos de nuestros estudios que vamos a lanzar, pero creo que serán entre 6 y 8. A eso habrá que añadir 10 ó 12 juegos de los demás desarrolladores de títulos. De nuestros juegos, casi con toda seguridad dispondremos del nuevo *Fórmula 1*, el nuevo *SingStar* y *Heavenly Sword*.

PS3 está preparada para poder jugar On-line con otros jugadores. ¿Prevé usted un crecimiento importante de esta variedad de juegos en un futuro inmediato?
Creo que la explosión del juego On-line es algo que llegará, pero más lentamente de lo que se suponía. Por lo que indican nuestros estudios de mercado, no parece que el usuario tipo de videojuegos tenga un interés elevado por el juego On-line. Pero si aumenta este interés, allí estarán **PlayStation 3** y **Sony** para apostar por ello.

En los últimos meses se han lanzado varios juegos de éxito no dirigidos al usuario típico de PlayStation, sino a un uso más familiar, como SingStar o Buzz ¿Es ésta una tendencia creciente?
Nosotros les llamamos juegos sociales. Pretendemos tener un negocio amplio, y si queremos vender 5 millones de máquinas en España, debemos ofrecer entretenimiento para todos los tipos de consumidores, no sólo para los jugones y los aficionados a los videojuegos tradicionales.

¿Alguna otra cosa que quiera decirles a los lectores de la revista PlayStation 2?
Creemos honestamente que tenemos un mercado fantástico en España, que tenemos unos lectores estupendos y que esperamos que **PlayStation 3** se corresponda a la perfección con lo que ellos desean... ¡y que la puedan disfrutar pronto!

Telefónica movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil



ALONSO RACING 2006

Conviértete en Fernando Alonso al volante de tu móvil

La carrera de Alonso va viento en popa y todo apunta a que logrará hacerse otro año más con el Campeonato del Mundo de Fórmula 1. Ahora tienes la oportunidad de emular sus hazañas con este juego, que cuenta desde Junio con nuevos circuitos. De momento están disponibles España, Reino Unido, Mónaco, Francia, Alemania y Hungría. A ellos se sumarán el uno de Agosto Italia, Japón y Brasil. Además de superar los entrenamientos para hacerte con cada uno de los circuitos y participar en el Campeonato especificando el número de vueltas, podrás controlar algunos aspectos técnicos en boxes. Es posible, por ejemplo, utilizar neumáticos blandos para carreras con pocas vueltas, alterar el desarrollo según quieras aumentar la aceleración o la velocidad punta, así como cambiar la carga aerodinámica con el fin de obtener mayor agarre en las curvas o, por el contrario, incrementar la velocidad punta. Todo ello con un excelente nivel gráfico que se acerca mucho a los límites técnicos de los diferentes terminales y un sistema de control enormemente sencillo, ya que la aceleración es automática y únicamente hay que ocuparse de la dirección y los frenos (imprescindibles antes de entrar en las curvas). La sensación de velocidad está muy conseguida y los circuitos bien recreados. Un juego redondo para todos los amantes de la Fórmula 1 y los fans del asturiano.

¡DEJA ATRÁS A TUS RIVALES!

En este juego no sólo tendrás que batir determinados tiempos, sino que competirás realmente contra otros oponentes en pista (controlados por la inteligencia artificial) que intentarán evitar por todos los medios que te hagas con la Pole en cada carrera y, después, que ganes el Campeonato.

ALONSO RACING 2006

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Se irán sumando nuevos circuitos.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 GRÁFICOS: Obtienen el máximo partido de la tecnología de los terminales y poseen un gran nivel de detalle.
6.5 AUDIO: Más allá de una melodía en el menú y un espartano efecto en la salida, el sonido brilla por su ausencia en las carreras.
9.5 JUGABILIDAD: Todo un acierto el que la aceleración sea automática para aliviar la carga del control del jugador.

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1 RAFA NADAL TENIS
Bate a todos tus oponentes.



2 FIFA WORLD CUP
Vive el Mundial en tu móvil.



3 ALONSO RACING 2006
Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



4 EL CÓDIGO DA VINCI: LA BÚSQ...
Revive uno de los mejores bestseller.



5 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



6 NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.



7 WORMS
Estos gusanos siguen dando guerra.



8 ANCIENT EMPIRES II
Era posible superar al original.



9 PUZZLE BUBBLE
No podrás dejar de jugar.



10 SUDOKUMANIA
Los números más adictivos.




Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS



MULTIJUGADOR
El mayor atractivo de Rafa Nadal Tenis es sin duda el modo multijugador. A través de Bluetooth podrás competir con un amigo y, una vez que lo pruebes, no querrás dejarlo. Una fabulosa posibilidad que hace de este título un tesoro.



RAFA NADAL TENIS

El mejor tenis con ingenio

El tenista español con mejores perspectivas de futuro, protagoniza un excelente juego en el que la táctica tiene mucho que decir. En lugar de adoptar la fórmula *arcade* de la mayoría de los títulos de tenis, en ***Rafa Nadal Tenis*** se propone meditar cada golpe, ofreciendo al jugador la oportunidad de realizar cada golpe como si fuera el que concederá la victoria. Esto se ha plasmado en un sistema de control bastante atractivo y eficaz: pulsando el botón de golpe, Nadal correrá hacia la bola para devolverla y es entonces cuando se puede emplear cualquiera de las teclas de dirección para conferir diferentes efectos al golpe.

Para «pelotear» sólo basta con correr hacia la bola o pulsar el mismo botón de golpe, pero haciendo únicamente esto será difícil lograr ganar. ***Rafa Nadal Tenis*** ofrece opciones para jugar partidos de exhibición y campeonato, amén de un Tutorial que explica con detalle el sistema de control y permite ponerlo en práctica evaluando el comportamiento del jugador, una opción muy interesante que debería estar presente en más juegos. Hay cuatro tipos de pista (tierra, moqueta, sintética y hierba), un total de tres niveles de dificultad y se puede determinar la duración de los partidos escogiendo entre 1, 3 y 5 *sets*, lo que permite adaptar el juego a cada tipo de jugador y disponibilidad de tiempo.

RAFA NADAL TENIS

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

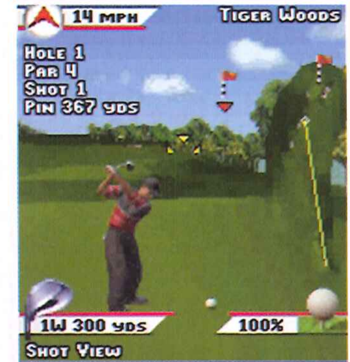
LO MEJOR Y LO PEOR
(+) Un juego al borde de la perfección.
(-) No hemos encontrado nada negativo.

9.8 GRÁFICOS. Un excelente nivel de detalle con algo más que la pista y jugadores en pantalla .
7.0 AUDIO. Efectos tan increíbles como el sonido real de un partido, eso sí, sin jadeos.
9.8 JUGABILIDAD. Variedad de modos de juego y un control soberbio que debería ser estándar.



9.8

NOTICIAS MOVISTAR



CADA VEZ MÁS CONSOLERO

Tiger Woods 2006, la nueva edición del juego de golf que protagoniza uno de los deportistas con más solera en el mundo del videojuego, presenta este año un sistema de control muy cercano al que ofrece en sus versiones para consola, lo que significa que es más natural e intuitivo. Además, se suma la posibilidad de descargar circuitos y golfistas adicionales, cinco de cada uno en concreto, lo que extenderá la experiencia de juego notablemente. Finalmente, el apartado visual se ha mejorado de forma sobresaliente, presentando cada golpe desde diferentes ángulos de cámara.

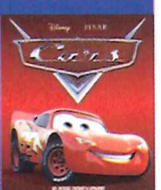


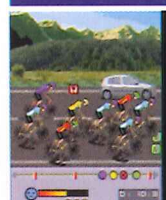


Ya está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

COCHES INTELIGENTES

La nueva película de Pixar se llama Cars y está protagonizada por coches de todo tipo que tienen vida propia. También puedes disfrutar de ella en tu móvil gracias a este juego, en el que tendrás oportunidad de jugar con personajes del filme y ayudar al protagonista a hacerse con el campeonato de carreras. Se presenta con una vista casi cenital y una recreación a medida de los distintos vehículos que, sin duda, serán los más populares del planeta en cuanto se estrene el filme.





SÚMATE AL ESPECTÁCULO

Nada menos que en 184 países se ve cada año el Tour de Francia, un evento deportivo de máximo nivel que más de 500 medios de comunicación cubren cada año. Sólo la web oficial recibe más de 200 millones de visitas. Tú también puedes participar en las 21 etapas del Tour de este año, desde Estrasburgo a los Campos Elíseos en París gracias al juego oficial que puedes descargar desde emoción. Con tres modos de juego y un montón de novedades Tour de Francia 2006 es uno de los títulos imprescindibles del momento.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR movistar












1. **ALONSO RACING 2006** Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.
2. **TETRIS** El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.
3. **PANG** Vuelve la moda de reventar bolas de colores
4. **PUZZLE BUBBLE** Hay fórmulas válidas hoy y siempre.
5. **TRIVIAL PURSUIT VOL.3** Nuevas preguntas y desafíos.
6. **BARCELONA C.F. 2006** Hazte con el control del campeón futbolístico.
7. **FIFA WORLD CUP** Vive el Mundial en tu móvil.
8. **WORMS** Una original y divertida guerra entre gusanos.
9. **LOS SIMS 2** Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.
10. **AND 1 STREETBALL** Las canchas urbanas más legendarias.



LA NUEVA ENTREGA DE TEKKEN SE jugará en PlayStation Portable. Los programadores de Bandai Namco han puesto al límite el hardware de PSP para crear el mejor beat'em-up 3D para una consola portátil.

TEKKEN DARK RESURRECTION

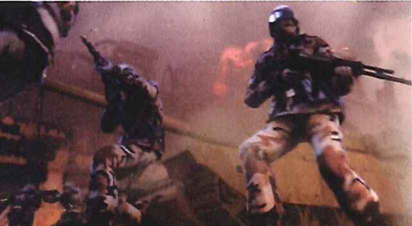
POR **DOC**

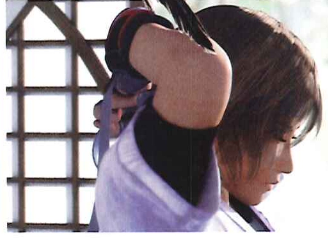
Cuando la ampliación de *Tekken 5* llegó tan pronto a los salones recreativos, las dudas afloraron entre los aficionados a la saga de Namco: ¿tendremos que comprar una nueva entrega para **PS2**? ¿Será más barato? La mejor respuesta es una versión exclusiva (por ahora) para **PlayStation Portable**, en la que se pondrá a prueba el *hardware* portátil de **Sony** y el listón del género en **PSP** se tornará inalcanzable para cualquiera de sus competidores. ***Dark Resurrection***, en su versión recreativa, mejora en casi todos los aspectos al *Tekken 5* original; el control y las posibilidades de todos los personajes se han igualado, se ha añadido una buena cantidad de movimientos y lo más importante, Armor King ha vuelto, y Sergei Dragunov y Lili se han presentado como nuevas incorporaciones en la selección de personaje. El estilo de combate utilizado por los nuevos luchadores es el *Sambo Wrestling* en el caso de Dragunov y *Street Fighting* en el de Lili. El primero de ellos se asemeja a Bryan Fury, por la fuerza de algunos de sus golpes, y posee *combos* y *juggles* similares a los de Jun Kazama. El estilo de lucha de Lili se parece al de Lin Xiaoyu, aunque sus ataques resultan

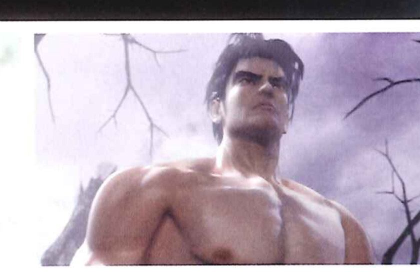


NAMCO HA CREADO EL MEJOR BEAT'EM-UP 3D PARA UNA PORTÁTIL









INTRO > Siguiendo la costumbre de toda la saga, el juego dará comienzo con una impresionante introducción de gran calidad.






MOTOR GRÁFICO > Aunque no será idéntico al de la recreativa, principalmente por resolución y potencia, Namco ha exprimido al máximo el hardware de PSP y ha incluido todos los personajes, efectos gráficos y climáticos del Dark Resurrection original.




NUEVA FÍSICA > Se ha equilibrado el peso de cada luchador y su comportamiento en el aire para mejorar la jugabilidad y los combos aéreos.

NUEVOS PERSONAJES

Junto a las mejoras en los escenarios, las novedades en el control, los movimientos de todos los luchadores y el regreso de Armor King, Namco ha incluido la posibilidad de seleccionar a los dos nuevos personajes presentados en la versión recreativa de Dark Resurrection: Sergei Dragunov y Lili.




PERSONALIZACIÓN > En Tekken: Dark Resurrection podrás conseguir todo tipo de accesorios e items para personalizar a tu personaje.

más contundentes. Los 19 escenarios de la versión *arcade* de ***Dark Resurrection*** estarán disponibles en el juego para **PSP**, incluyendo los efectos climáticos que no hacían aparición en el *Tekken 5* original. Los programadores de **Namco** han conseguido lo imposible convirtiendo la recreativa de ***Dark Resurrection*** a **PSP**, nada menos que 36 luchadores seleccionables, de una estructura poligonal de lo más compleja y con unas texturas de alta calidad (sobre todo teniendo en cuenta otros muchos títulos de la portátil). Si tomamos como referencia la *beta* mostrada en el **E3**, el único fallo importante con respecto a la versión original del juego radica en su *frame rate*, estable pero limitado a unos 30 fotogramas por segundo. El control con el *pad* de **PSP** será algo a lo que nos tendremos que acostumbrar, aunque se llevará mejor si finalmente el programa sale en Europa como en Japón, junto a un *pad* especial que se coloca sobre la «cruceta» de la portátil de **Sony**. Como de costumbre, el título de **Bandai Namco** llegará cargado de extras y minijuegos que, junto al original sistema de adquisición de *items* con los que «adornar» al personaje, los modos multijugador *Ad-hoc* y la tremenda jugabilidad que siempre han caracterizado a la saga, convertirán a ***Dark Resurrection*** en el mejor *beat'em-up* tridimensional (porque las 2D son de *Street Fighter Alpha 3 MAX*) jamás creado para una consola portátil.



Excuse me. Is there a hospital near here?
Entschuldigung. Gibt es ein Krankenhaus in der Nähe?
Excusez-moi. Est-ce qu'il y a un hôpital près d'ici?
Scusami. C'è un ospedale qui vicino?
Disculpe. ¿Hay algún hospital por aquí cerca?
すみません！ 近くに病院ないですか？
NUANCE
3+
www.pegi.info
Talkman™ ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Talkman and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Nuance and the Nuance logo are trademarks or registered trademarks of Nuance Communications, Inc. or its affiliates in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
Inserta el micrófono
Habla al micrófono
Escoge la opción más cercana a la frase que acabas de pronunciar
Deja que Talkman traduzca por ti
6 idiomas. 2999 frases más. ¿Hablas Talkman?
TalkMan
yourpsp.com
talkmanpsp.com

Ultimate Ghosts'N G

¡QUE TIEMBLEN DEMONIOS Y FANTASMAS!

Sir Arthur ha regresado, y lo hace de la mano del creador del Ghosts'N Goblins original, Tokurou Fujiwara. Te contamos el pasado, presente y futuro de una de las sagas más queridas de Capcom

oblins







¡CUÁNTO TIEMPO! > Sir Arthur volverá a verse las caras con la gárgola Firebrand (también conocido como Red Arremer en Japón). Y, como siempre, sudarás sangre hasta poder enviarle de vuelta al infierno.


POR **NEMESIS**

Emulando al hijo pródigo, Tokurou Fujiwara puso fin a la aventura de Whoopee Camp (con la que firmó las dos entregas de *Tombi!*) y regresó a **Capcom** para poner en marcha un proyecto largamente acariciado por la compañía japonesa y millones de usuarios: la continuación de *Ghosts'N Goblins*, la saga que Fujiwara creó en 1986. La máquina elegida sería la portátil de **Sony**, con la que Fujiwara (en el cargo de director) podría dar rienda suelta a su desbordante imaginación, recuperando viejos enemigos del universo *G'NG* como la gárgola Firebrand y creando otros nuevos. Hasta septiembre no habrá oportunidad de adquirir ***Ultimate Ghosts'N Goblins*** en las tiendas, pero nosotros ya hemos probado unos cuantos niveles y podemos garantizar que los mitómanos de Sir Arthur van a volverse locos de alegría. Toda la magia, la carga adictiva, la música, la jugabilidad de la franquicia ***Ghosts'N Goblins*** estará presente en un UMD indispensable.

UN HÉROE EN CALZONCILLOS

Contar con un motor poligonal y la potencia gráfica de **PSP**, ha permitido a Fujiwara y su equipo desplegar todo tipo de efectos gráficos, tanto en los enemigos normales, como en los jefes finales y en el amplio repertorio de armas de Sir Arthur. Pero la consigna principal a la hora de desarrollar este proyecto ha sido mantener el espíritu del original. Nuestro piloso caballero volverá a perder la armadura



HIRONOBU TAKESHITA

PRODUCTOR DE ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

El tráiler mostrado en el último Tokyo Game Show acababa mostrando al esqueleto de Arthur corriendo en calzoncillos... ¿Podrías explicarlo? ¿Se tratará de un nuevo poder?

Es una broma que hicimos pensando en el tráiler del **TGS**. En él, el hechicero convertía a Sir Arthur en un esqueleto viviente, pero en realidad lo que queríamos reflejar es el sentimiento de que en el juego aunque mueras infinidad de veces, Arthur no se rinde jamás...

En uno de los primeros niveles del juego, Sir Arthur recoge una armadura japonesa, ¿será la única influencia oriental del juego o llegaremos a enfrentarnos a demonios y fantasmas del folclore nipón?

No había una verdadera intención de incluir influencias japonesas en el juego, pero a medida que avanzábamos en el diseño de *Ultimate Ghosts'N Goblins* éstas iban surgiendo...

De todas las entregas y adaptaciones a consola de *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts*... ¿Cuál es tu favorita? ¿Y nivel preferido?

El *Ghosts'N Goblins* original, sin ninguna duda. La primera vez que lo vi estaba estudiando en la universidad. Me impresionó tanto que a partir de ese momento me prometí que me dedicaría a los videojuegos. Y de entre todas sus fases, mi favorita es la primera: la música, los monstruos, la dificultad. Hemos querido recuperar todo eso en este *Ultimate Ghosts'N Goblins*. De hecho, el músico de la recreativa original de *Ghosts'N Goblins*, se ha encargado de la banda sonora del juego.





cada vez que reciba el contacto del enemigo, y continuará combatiendo en calzoncillos hasta que logre otra coraza. El desarrollo continúa siendo 2D, aunque habría que definirlo exactamente como 2.5D, al estilo de los *Klonoa*. El jugador volverá a pasarlas canutas saltando de plataforma en plataforma, esquivando enemigos y disparando sus armas.

UNA AVENTURA MÁS ACCESIBLE

De hecho, la dificultad de la saga ***Ghosts'N Goblins*** es tan legendaria como su protagonista (como bien saben aquellos afortunados que tuvieron oportunidad de probar el *Super Ghouls'N Ghosts* de GBA). Y aunque las primeras informaciones apuntaban a que **Capcom** preparaba el *G'NG* más complejo de la historia (de ahí el nombre que recibirá en el mercado japonés, *Goku Makaimura*, que se podría traducir como *Extreme Ghosts'N Goblins*), lo cierto es que sus programadores han sido muy benévolos. Por primera vez en la historia de la saga no tendrás que empezar desde el principio del nivel cada vez que mueras, sino que resucitarás en el mismo punto exacto. Y por si no fuera suficiente, se incluirán tres niveles de dificultad (el modo más difícil, *Ultimate*, ha sido definido por la propia **Capcom** como «una remi-

Érase una vez... La historia de la



1985 será recordado como el año del despegue de **Capcom**. Ese año aterrizaron en los recreativos y bares de todo el mundo dos máquinas que multiplicarían los beneficios, y la reputación, de aquella compañía conocida como **Japan CAPsule COMputers:** *Commando* y, sobre todo, *Ghosts'N Goblins*. Las andanzas de este caballero que luchaba con demonios y fantasmas, y que tras perder la armadura seguía combatiendo en calzoncillos, revolucionó la industria recreativa y poco más tarde, la de los videojuegos. Como fue mi caso, muchos niños de aquella época nos adentramos en el mundo de las *coin-ops* de la mano de Sir Arthur, Firebrand y el resto de personajes de esta legendaria franquicia, que ha tenido a lo largo de estos 20 años un buen número de entregas domésticas. Hagamos un repaso...

El origen: Ghosts'N Goblins

En una industria plagada, en aquel 1985, de matamarcianos y juegos de una simpleza alarmante, Ghosts'N Goblins cayó como una bomba. El diseño gráfico, la música y su mecánica estaba a años luz de todo lo conocido. Su gran popularidad propició su salto a NES y los ordenadores de 8 bits. Recientemente, Capcom ha publicado, en Japón, una reedición NES del juego para GBA.



El Summum: Ghouls'N Ghosts

Tres años después, Capcom sacó el jugo a su flamante placa CPS-1 en una nueva aventura de Sir Arthur, quizá la mejor de la saga, en la que el deslumbrante diseño de los enemigos quedaba eclipsado por una banda sonora que haría historia. Su salto a consola fue igualmente espectacular, destacando la entrega Mega-Drive (el cartucho más deseado de su época) y la superbuscada adaptación para la japonesa NEC SuperGrafx.



El salto a las consolas: Super Ghouls'N Ghosts

Nintendo no era ajena al fenómeno G'NG y encargó a Capcom una aventura exclusiva de Sir Arthur para su flamante SNES. Pródiga en momentos brillantes (esas olas gigantes), y con una música sensacional, sólo tenía un defecto: los últimos niveles, menos cuidados, evidenciaban las prisas por sacar el juego. Existe una versión GBA con niveles rescatados de otros G'NG.





EL ARSENAL DE UN CABALLERO

Capcom ha recuperado para PSP muchas de las armas que ha ido utilizando Sir Arthur a lo largo de estos 20 años. Desde los cuchillos y la lanza del Ghosts'N Goblins recreativo a la guadaña y la ballesta del Super Ghouls'N Ghosts de SNES. Un arsenal clásico que se verá engordado además con nuevas armas, algunas de ellas dotadas de poderes mágicos.





niscencia a los anteriores *Ghosts'N Goblins*». Las novedades no se reducirán al aspecto gráfico. Sin traicionar el espíritu del original, **Capcom** ha incorporado *puzzles* que una vez resueltos permitirán saltar determinadas secciones del escenario, y existirá la posibilidad de ir enriqueciendo las habilidades de Sir Arthur a medida que avances en el juego. Desde el clásico salto doble hasta ataques especiales relacionados con el tipo de armadura que vistamos (como la armadura japonesa que multiplica la potencia de ataque). Así que ya sabéis, cuidar vuestras **PSP** este verano, porque en septiembre nos espera algo realmente grande...



¡QUITA ESAS MANOS! > Uno de los enemigos más sorprendentes que verás en Ultimate Ghosts'N Goblins son estas manos fantasmales, que te inmovilizarán durante unos valiosos segundos.

saga Ghosts'N Goblins

El tesoro: Capcom Generations

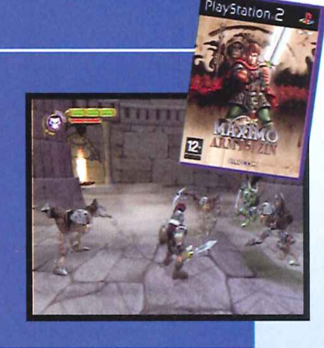


En 1998, Capcom hizo un repaso a sus mejores clásicos en una colección de cinco volúmenes para PSone (exclusiva para Japón), que por supuesto no olvidó a Sir Arthur. El segundo volumen atesora tres joyas perfectamente emuladas: Ghosts'N Goblins, Ghouls'N Ghosts y Super Ghouls'N Ghosts. Un año más tarde, los tres aparecerían en Europa en una caja cuádruple que incluía todos los extras del original japonés.

El heredero: Maximo

No tenía el encanto de Sir Arthur, pero salió de la pluma de un ilustrador de lujo: Susumu Matsushita. Maximo protagonizó dos arcades para PlayStation 2 en los que la huella del universo Ghosts'N Goblins era más que evidente, sobre todo en la primera entrega, que arrancaba en un cementerio...





Firebrand se independiza

La gárgola Firebrand (conocida como Red Aremer en Japón) también disfrutó de su momento de gloria, protagonizando tres videojuegos para otros tantos sistemas Nintendo. Gargoyle's Quest fué uno de los primeros juegos de GBA en llegar a Europa. Algo que jamás hizo su secuela, diseñada para Famicom/NES. Al menos nos desquitamos con Demon's Crest, una fantástica aventura para SNES.







Las dos rarezas

Dos piezas codiciadas por los fans de G'NG (con permiso del Daimakaimura de NEC SuperGrafx). Nazomakaimura, de PSone y Saturn, es una adaptación al universo G'NG del Incredible Toons de Dynamix. Pero el más buscado es el Makaimura para la WonderSwan de Bandai. Sus gráficos, pese a ser en blanco y negro, son excelentes y ¡tenía fases con pantalla vertical!

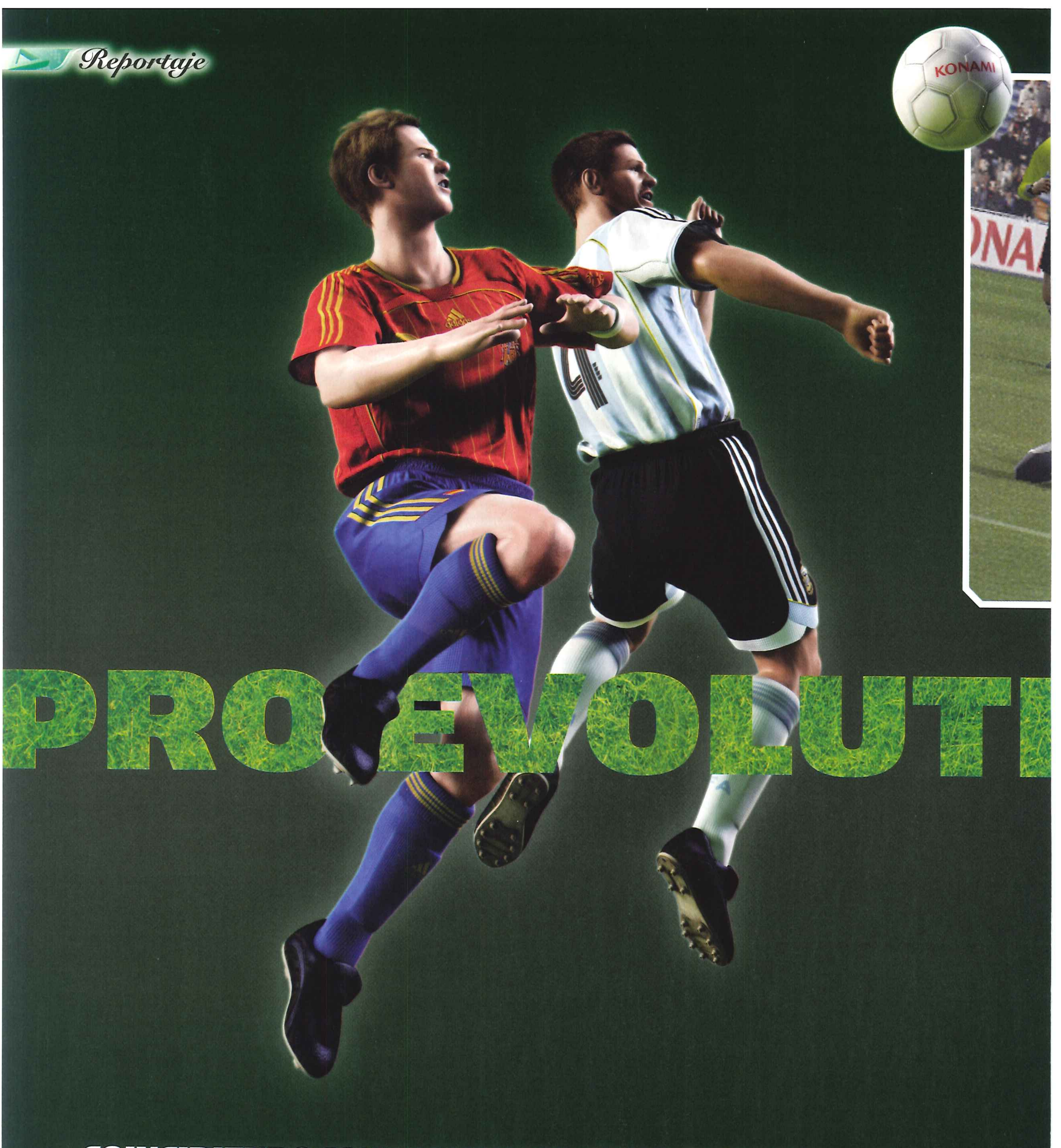




Ghouls'N Ghosts On-line, ¿el futuro?

Durante los últimos años, han proliferado por Internet los rumores sobre un Action RPG On-line basado en Ghosts'N Goblins. Diseñado por los taiwaneses Game Factory Ent., el proyecto fue cancelado por la propia Capcom, aunque se sospecha que podría volver a ponerlo en marcha cuando se popularice el juego On-line en consola.





COINCIDIENDO CON EL MUNDIAL DE ALEMANIA, presentamos en primicia las primeras imágenes y datos del que está llamado a convertirse en el mejor simulador de fútbol del mercado de PlayStation 2. Ya puedes ir planeando tus mejores jugadas y entrenando tu toque de balón, porque PES6 se va a convertir en el juego de fútbol más realista de la historia.

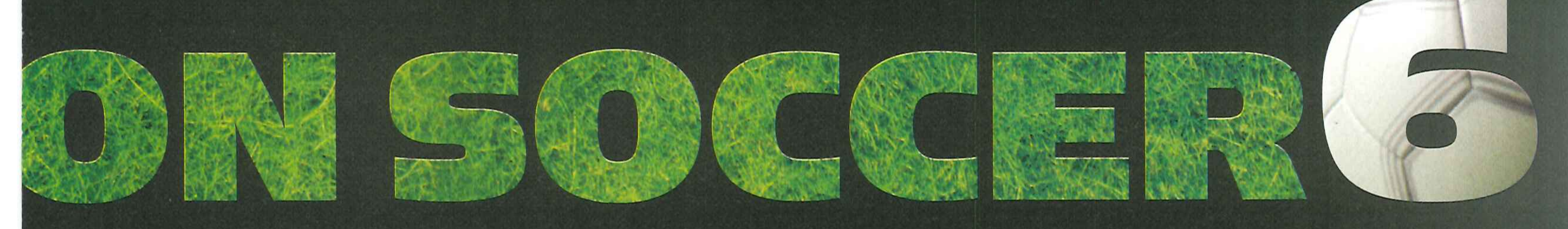

MOTOR GRÁFICO > Konami ha dotado a los jugadores con texturas de alta calidad y de una gran cantidad de nuevas animaciones.

PRÓXIMA GENERACIÓN

Aunque Konami no ha confirmado a qué máquina pertenecen estas dos imágenes, todo parece indicar que muestran el aspecto que podría tener Pro Evolution Soccer en PlayStation 3. Lo único que os podemos asegurar es que no saldrá antes de 2007. Shingo «Seabass» Takatsuka ha dicho que el nivel de realismo en máquinas de nueva generación sobrepasará nuestras expectativas.



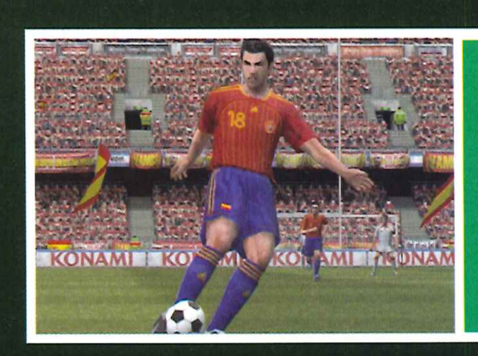





POR DOC

El fútbol nos invade, la fiebre por el Mundial de fútbol de Alemania está en el ambiente, y con ella la impaciencia por jugar a la nueva entrega de *Pro Evolution Soccer*. El juego de fútbol por excelencia, adorado tanto por seguidores de la saga, desde sus comienzos en Super Nintendo, como por profanos del mundo de las consolas, llegará en Otoño a **PlayStation 2**. Con la versión japonesa, *Winning Eleven 10*, ya en el mercado nipón, podemos asegurar que la próxima entrega del «fútbol de Konami» superará en todos los apartados a *Pro Evolution Soccer 5*, aunque este año sus programadores (con el genial Shingo «Seabass» Takatsuka a la cabeza), no hayan tenido tanto tiempo para mejorar todos sus apartados como con anteriores entregas. Más accesible y completa, la nueva entrega de *Pro Evolution Soccer* llegará con un sistema de juego más centrado en el uno contra uno, con nuevos regates y controles de balón, y con una dificultad muy bien diseñada, cuyos primeros niveles (tendrá 5+1, como de costumbre) permitirán a los «novatos» aprender a controlar el juego, mientras que en los niveles más altos se puede comprobar que la inteligencia artificial de los oponentes supera con creces a la de *PES5*, uno de los títulos más difíciles de la saga. El físico de los jugadores tendrá más importancia que nunca en esta nueva entrega, sobre todo para proteger el balón o luchar la posición en jugadas a balón parado. La mejorada inteligencia artificial permitirá confeccionar todo tipo de jugadas de ataque, ya que los futbolistas manejados por la CPU cuentan con una mayor independencia y libertad de acción, mientras que defender será más complicado, ya que es >

KONAMI INCLUIRÁ MODO MULTIPLAYER ON-LINE EN LA VERSIÓN EUROPEA



CESC FÁBREGAS, IMAGEN DE LA NUEVA ENTREGA DE PES

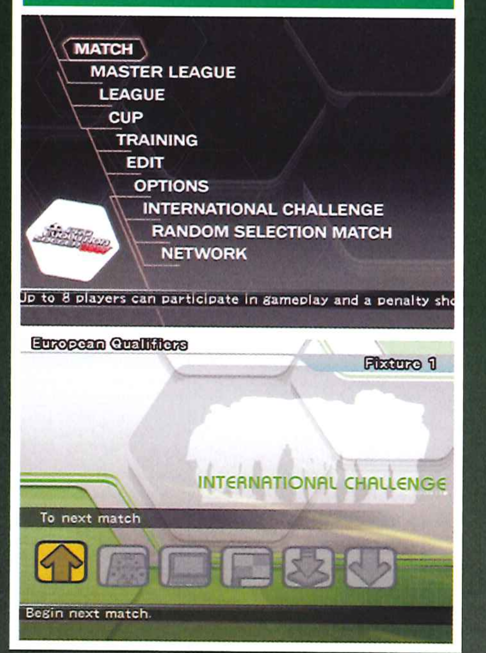
El joven Cesc Fábregas, que actualmente milita en el Arsenal, será la imagen de la portada de Pro Evolution Soccer 6. Konami aprovechó el partido disputado en Elche el pasado día 3 de junio, que enfrentó a España y Egipto, para desvelar el jugador que sería la imagen de su esperado título en España. Además, Konami puso un stand con diferentes versiones de PES5 en la carpa que la Real Federación Española de Fútbol había montado en los aledaños del Estadio Martínez Valero.

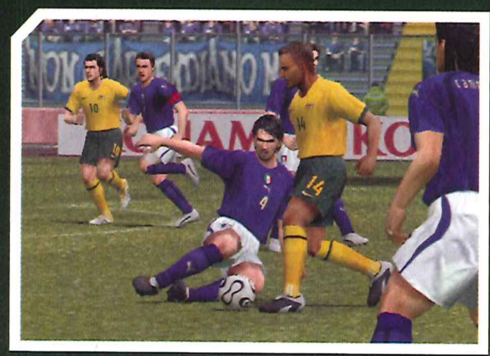
difícil ver la misma jugada de ataque hecha por la CPU en un mismo partido. **Konami** ha mejorado ligeramente el *engine* 3D de la anterior edición (suponemos que los límites de **PS2** impiden una mejora más importante), pero ha añadido una gran cantidad de detalles y animaciones nuevas. Cada jugada rozará el realismo absoluto, gracias a la gran cantidad de animaciones incorporadas: toques, recepciones, rabonas, taconazos, etc. Desde la cuarta entrega de *Pro Evolution Soccer*, los usuarios europeos hemos comprobado cómo el paso de *Winning Eleven* a PES ha incorporado todo tipo de mejoras en el control, en sus plantillas, etc. Este año, **Konami** añade a la versión PAL nada menos que posibilidades On-line, sorprendentemente ausente en la pantalla de selección de modo de juego en *Winning Eleven 10*. A cambio, nos quedaremos sin la modalidad *Nippon Challenge*, aparecido también en la anterior versión japonesa, y estrenaremos casi al mismo tiempo que los jugadores japoneses el Desafío Internacional. En él jugaremos los partidos de clasificación para el Mundial con cualquiera de las selecciones del mundo, no sólo con Japón. Otra de las novedades más originales del título de **Konami** es el modo *Random Match*, en el que se formarán dos equipos con jugadores aleatorios y podrás acotar la selección por continentes para enfrentarlos en un partido para uno o varios jugadores.

Si quieres emular a España (o a cualquier otro equipo) en el Mundial, disfrutar del modo de juego más complejo y longevo en un título de fútbol (Liga *Master*), jugar On-line y gozar de la jugabilidad más perfecta jamás diseñada para un programa de fútbol, no puedes perder la oportunidad de hacerte con la próxima entrega de ***Pro Evolution Soccer 6***. Y si aún no estás convencido, espera a ver nuestra próxima *preview*.

NUEVOS MODOS DE JUEGO

El modo Desafío Internacional llega a Pro Evolution Soccer (el Nippon Challenge se estrenó con la anterior entrega, pero sólo en Japón). La novedad más significativa es la modalidad multijugador On-line, que sorprendentemente no se halla en la versión japonesa, Winning Eleven 10.

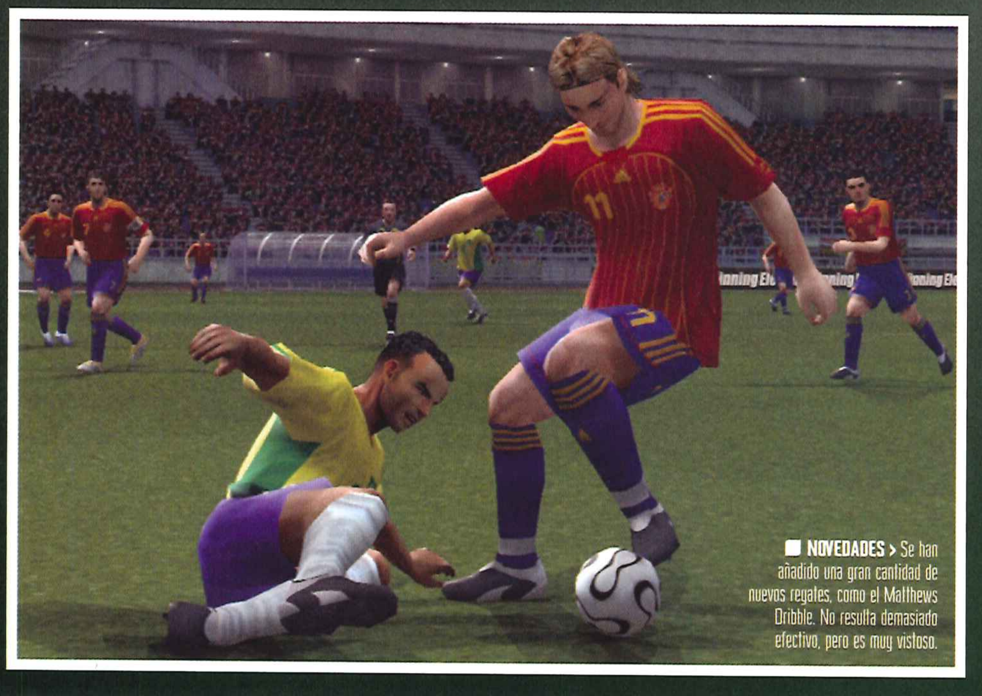








PORTEROS > Las animaciones de los porteros son muy realistas.


NOVEDADES > Se han añadido una gran cantidad de nuevos regates, como el Matthews Dribble. No resulta demasiado efectivo, pero es muy vistoso.









La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Tunea el buga del Neng en exclusiva con Vodafone live!

Vodafone live! con 3G
Sharp 770SH

En tu móvil **Vodafone live!** el Neng eres tú. Bájate en exclusiva el videojuego del Neng y recorre sus rincones preferidos de Castefa hasta conseguir todo lo que necesita para tunear su buga. Sus armas, su baile, sus gafas y el lanzamiento de Cds. ¿Qué pasa Neng?

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**

Recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live

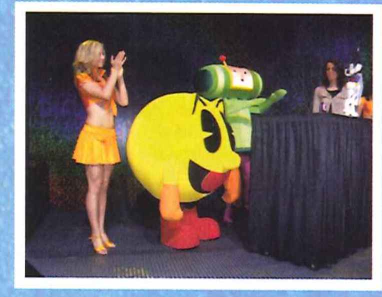


Precio: Videojuego 3€, Vídeos 1.5€. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. Imp. ind. no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Una producción de El Terrat para Antena 3.



LOS ARCHIVOS SECRETOS E3





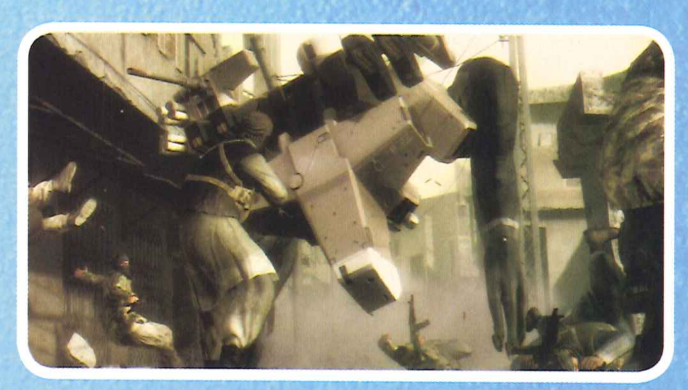
TRES DÍAS DE LOCURA > Este año, más que nunca, ha quedado patente que el E3 se está convirtiendo en algo demasiado grande para abarcarse en tres únicas jornadas. Miles de personas haciendo cola para jugar a PS3 o para disputarse las camisetas que lanzan las chicas de Tecmo. Y, sobre todo, ha sido el año de las presentaciones a puerta cerrada.

[PLAYSTATION 3] KONAMI

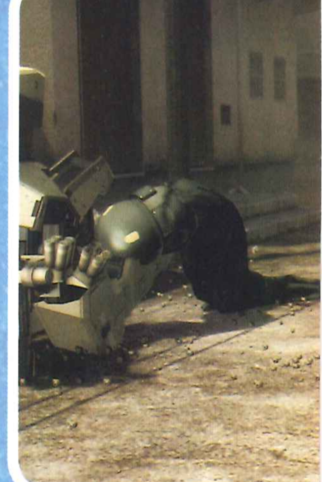
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

15 MINUTOS DE VÍDEO QUE MARCARON LA HISTORIA DEL E3 2006

Sería imposible imaginar una feria **E3** sin Hideo Kojima y sus «campanazos». El líder de **Kojima Productions** siempre se las ingenia para aparecer, soltar la bomba y dejarnos con los dientes largos el resto del año. Esta vez tocaba mostrar algo más de ***Metal Gear Solid 4*** y Mr. Kojima se presentó en la conferencia de **Konami** con un vídeo de 15 minutos, creado con el motor gráfico del juego, en el que pudimos ver a un avejentado Solid Snake y otros rostros familiares: Meryl, Otacon, el Coronel Campbell, Liquid Ocelot... ¡Raiden vestido de *ninja*! Si queréis saber más sobre el juego, no os perdáis la entrevista exclusiva con Kojima. De momento, sólo podemos desvelaros que es, con diferencia, lo más espectacular que hemos visto en **PS3**. Eso sí, este año nos quedamos con las ganas, es para 2007.



FUTURE NOIR > MGS4 transcurrirá en un futuro no muy lejano, en el que el poder económico y militar de las corporaciones privadas pondrá en peligro la supremacía de EE.UU. Los Metal Gear se han convertido en un arma tan común como los lanzamisiles.





[PSP] KONAMI

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

SIGILO E INFILTRACIÓN, SÓLO O EN COMPAÑÍA DE AMIGOS





100% MGS > A diferencia de los Metal Gear Acid, Portable Ops respetará la mecánica original de los Metal Gear Solid. Habrá infiltración, sigilo y, por primera vez, duelos multijugador.

Hideo Kojima continuará la historia de *Big Boss* en este *Tactical Espionage Action*, el primero para **PSP**, que se desarrollará seis años después de los sucesos acaecidos en *MGS3: Snake Eater*. El gobierno de EE.UU. ha encargado a *Big Boss* la creación de una nueva unidad de élite, denominada *Fox Hound* (¿os suena?), y para confeccionarla podrás elegir entre diversos personajes de los anteriores *MGS*: Eva, Revolver Ocelot o



POR **NEMESIS & SUPERNENA**




LA FERIA MÁS IMPORTANTE DEL AÑO

acogió todo tipo de presentaciones a puerta cerrada. Os mostramos las más interesantes junto con entrevistas exclusivas a Hideo Kojima y Tetsuya Nomura, y los mejores lanzamientos para PlayStation 3, PS2 y PSP







Para-Medic. Ahí radica la verdadera novedad de esta entrega portátil: será un juego de infiltración, pero con la posibilidad de jugar en *Wi-Fi* con otros tres usuarios, ya sea en modo cooperativo o en un duelo a muerte. Habrá que esperar a 2007, pero lo bueno, al menos para los *fans* más acérrimos de la franquicia, es que la trama nos descubrirá por fin el motivo de la traición de *Big Boss* a EE.UU. y cómo fundó *Outer Heaven*.

HIDEO KOJIMA

DIRECTOR KOJIMA PRODUCTIONS

¿Por qué Solid Snake presenta un aspecto más envejecido que el resto de personajes? ¿Y esa secuencia final del tráiler, con Solid metiéndose la pistola en la boca?
Tanto Liquid como Solid sufren de envejecimiento prematuro, debido a que ambos nacieron de la manipulación genética. En cuanto al final del tráiler, no puedo desvelar nada. Sólo diré que en Japón, cuando el héroe muere se convierte en leyenda.

En la presentación de *MGS3* que tuvo lugar en Madrid el pasado año, mencionaste que el próximo *MGS* se desarrollaría en un escenario en el que la infiltración sería muy complicada. ¿Podrías explicar esto un poco más?
La acción de *MGS4* transcurrirá por distintos puntos del planeta, en diferentes campos de batalla. Lo que aparece en el tráiler es Oriente Medio, pero sólo es el principio. Aún no podemos revelar dónde se desarrolla el resto del juego.

¿Podrías hablarnos del traje de camuflaje que viste Solid Snake en el tráiler?
En *MGS3* el sistema de camuflaje estaba inspirado en los camaleones. Soy un gran amante de los animales y siempre encuentro inspiración en ellos. Para *MGS4* me he basado en los pulpos, que poseen el sistema de camuflaje mas sofisticado de la naturaleza. No sólo son capaces de cambiar el color de su piel, sino también la textura. En *MGS4* nos hemos apropiado de esa idea, permitiendo no sólo copiar el color, sino además la textura de las superficies más cercanas al personaje. Eso sólo es posible gracias a la potencia del *hardware* de PS3. En los anteriores *MGS*, el jugador debía esconderse, vigilar que no hubiera nadie cerca, correr y volver a esconderse. Esta vez, en el campo de batalla, no contarás con esa pared o esa caja para esconderte, así que habrá que mezclarse con el escenario. Pero este sistema, que hemos bautizado como *Octocam* (*OCTOpus CAMouflage*) tendrá una pega: habrá que estar totalmente quieto para que funcione. De otra forma, *MGS4* habría sido demasiado fácil.

Hablenos un poco de la trama de *Metal Gear Solid: Portable Ops* para PSP...
La historia transcurre seis años después de los sucesos narrados en *MGS3: Snake Eater*, en la década de los 70. Y contará cómo *Big Boss* creó *Fox Hound*. El juego se centra en cómo reclutar un comando y entrenarlo.

Sobre la película de *Metal Gear Solid*, ¿Va a escribir usted el guión? ¿Qué actor le gustaría que interpretara a Solid Snake?
No voy a hacer el guión, pero si los planes de hacerla llegan a prosperar, lo que todavía no es seguro, creo que Hugh Jackman sería un buen Solid Snake.



[PLAYSTATION 3] SQUARE-ENIX

FABULA NOVA CRYSTALLIS

El número pasado ya te adelantamos los primeros datos sobre el doble debut de *Final Fantasy* en la nueva generación. Desde entonces, se han dado a conocer algunos detalles acerca de *Final Fantasy XIII* como la inclusión de vehículos que probablemente podrán ser manejados por los personajes. También es sabido que esta entrega concederá una mayor importancia a la recreación de las armas y contará con una mayor presencia femenina, aunque aún no está confirmado que la protagonista sea la mujer que vimos en el tráiler. Menos se sabe de *Versus XIII* que acaba de entrar en fase de pre-producción y cuyo guión aún está en proceso.

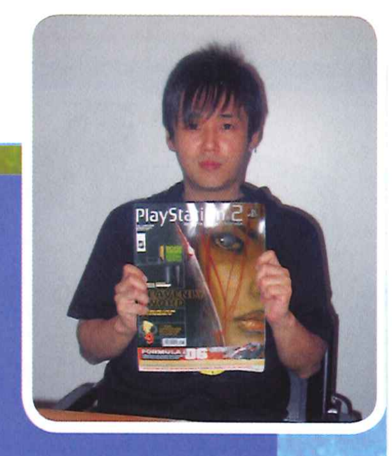


[PLAYSTATION 2] SQUARE-ENIX

KINGDOM HEARTS II

La segunda entrega de la franquicia diseñada y dirigida por Tetsuya Nomura ha visto ya la luz tanto en Japón como en Norteamérica pero en Europa seguimos a la espera de su llegada. Aunque todavía no cuenta con una fecha oficial ya ha sido confirmado que su lanzamiento en el territorio PAL se producirá en Otoño de este año. Habrá que esperar hasta entonces para ver en acción a Sora y compañía.





TETSUYA NOMURA

DIRECTOR Y DISEÑADOR DE PERSONAJES

¿De dónde surge la idea de cruzar el Universo Square-Enix con el universo Disney?
Lo primero de todo, cuando comenzó el desarrollo de *Kingdom Hearts*, no estaba pensado que estuvieran los personajes de *Final Fantasy*, sino que el plan inicial era que fueran casi todo personajes de **Disney**. Cuando se comenzó a trabajar en esta idea, la gente de **Disney** estaba muy preocupada porque son muy estrictos a la hora de mostrar sus personajes y cómo se comportan, de modo que se hacía difícil trabajar con muchos de sus personajes y hubo que crear una nueva historia. De esa necesidad de elaborar una historia nueva combinando el universo **Disney** con otro mundo es de donde surge la idea de usar a los personajes de *FF*, muy apreciados por los *fans* de la saga.

¿Hay algún personaje que te hubiese gustado incluir en alguna de las dos entregas de *Kingdom Hearts* y que no hayas podido?
Hay varios personajes que no han podido ser añadidos por diversas razones pero ahora no puedo desvelar cuales son porque tal vez podamos verlos en futuras secuelas de *Kingdom Hearts*... (risas). De momento es un secreto.

Recientemente se ha hecho público que estás trabajando en la nueva entrega de *FF*, ¿es muy diferente trabajar en un proyecto como éste de trabajar en *Kingdom Hearts*?
Hay una gran diferencia, aunque el equipo que está trabajando en *FF* (*Versus XIII*) sea el mismo que participó en *Kingdom Hearts*. La principal distinción radica en la gran cantidad de restricciones que conlleva *Kingdom Hearts*. Trabajar con los personajes de **Disney** significa tener que ceñirse a todas las reglas que impone la compañía. En *FF* hay mucha más libertad a la hora de crear, diseñar o elaborar ideas.

Entonces, ¿has tenido libertad para hacer los nuevos *FF* como te gusta?
FF XIII es un caso un poco diferente porque estoy a las órdenes de otro director, pero en *FF Versus XIII* sí que he podido dar rienda suelta a toda mi creatividad.

Acerca de esto, ¿qué implica dirigir un proyecto frente a solamente diseñar los personajes?
Cuando diseñas personajes ese es el único trabajo que tienes que hacer: comprobar los diseños, comprobar las animaciones, comprobar los movimientos de los personajes... y eso es todo. Pero cuando estás dirigiendo el proyecto entero, tienes que comprobar todo, no se limita al diseño sino a todos los aspectos gráficos, todos los elementos del juego...

[PLAYSTATION 2] SQUARE-ENIX

FINAL FANTASY XII

EN ESTADOS UNIDOS EN OCTUBRE

Durante todos estos meses os hemos ido dando cumplida cuenta del juego que inaugura las *Active Dimension Battles*. En Japón está en la calle desde marzo (ha vendido más de 1.300.000 unidades en su lanzamiento) y a tierras norteamericanas está previsto que llegue en octubre. Para los europeos la espera será más larga, ya que no podremos disponer de nuestra versión PAL hasta 2007.







EQUIPO DE DESARROLLO > El grupo de trabajo de esta entrega es el mismo de Vagrant Story y estuvo en la feria para atender a los periodistas.

[PLAYSTATION 2] SQUARE-ENIX

FFVII
DIRGE OF CERBERUS

Este episodio perdido de *Final Fantasy VII* protagonizado por el enigmático Vincent Valentine ofrece a los seguidores de esta entrega la posibilidad de volver a entornos conocidos y de reencontrarse con personajes cuyas caras les resultarán familiares. La sustancial variación reside en que *Dirge Of Cerberus* es una aventura de acción en la que Vincent podrá transformarse en bestia y contará con un arsenal de armas personalizables. Llegará a América en agosto.





Esta aventura de acción promete ser la primera verdadera secuela de *Mana* en más de una década y desvelar el origen de su legendario Árbol y de su no menos añeja Espada. En esta ocasión, se ha abandonado el estilo 2D original en favor de entornos tridimensionales en los que se ha potenciado el realismo de los objetos para que casi podamos «sentirlos».

[PLAYSTATION 2] SQUARE-ENIX

DAWN OF MANA



[PSP] SQUARE-ENIX

FFVII
CRISIS CORE

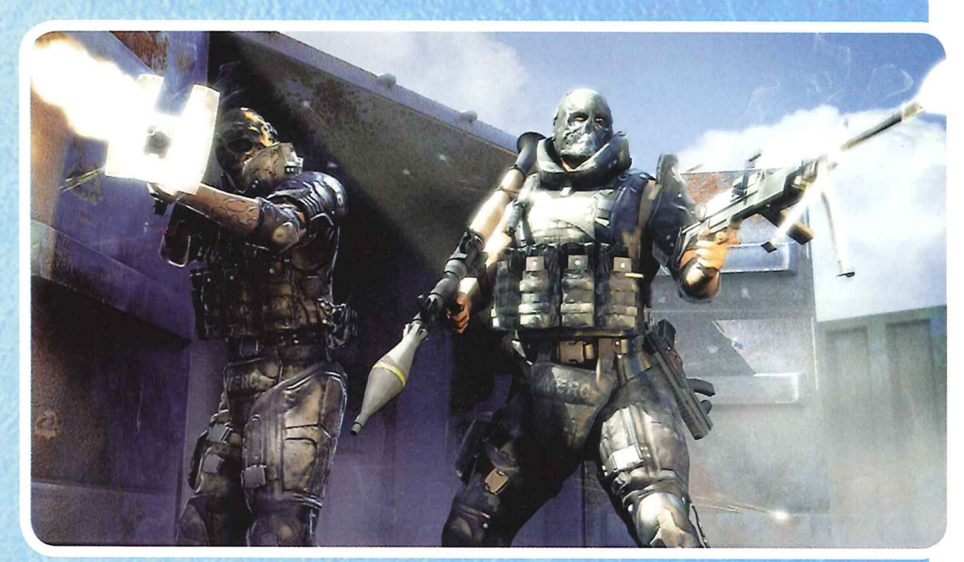
Esta aventura portátil cuenta con un argumento completamente nuevo que transcurre tras los eventos de la primera edición de *Final Fantasy VII*. La historia está protagonizada por el joven Zack a través de cuyos ojos podrás descubrir los oscuros planes de Shinra en su afán por enriquecerse a costa del planeta. El diseño de personajes también es obra de Tetsuya Nomura.

[PLAYSTATION 3] ELECTRONIC ARTS

ARMY OF TWO

MÁS QUE UNA EVOLUCIÓN, UNA REVOLUCIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO

Electronic Arts ocultaba celosamente tras una puerta su mejor título para la Feria **E3**. ***Army Of Two*** supondrá una revolución dentro del juego cooperativo, tanto si combates junto a la máquina o codo a codo con un amigo a través de la red. Como reza el título, lo nuevo de **EA** Montreal está protagonizado por una pareja de mercenarios, dos auténticas bestias pardas capaces de acabar ellos solitos con todo un ejército. ¿El secreto de su éxito? Además de cargar con un verdadero arsenal, ambos se compenetran a la perfección. Mediante un *headset* darás todo tipo de órdenes a tu compañero: desde pedir que suelte más cuerda mientras haces *rappel* por una fachada, como que te cubra la espalda durante un tiroteo o que llame la atención de un vigía mientras tú utilizas el rifle de francotirador. La depurada inteligencia artificial del juego hará que no haya prácticamente diferencia entre jugar con un amigo vía On-line o hacerlo escoltado por la máquina. Podrás comprobarlo en 2007.



EL DÚO CALAVERA > La compenetración entre la pareja de mercenarios será clave para sobrevivir en Army Of Two.

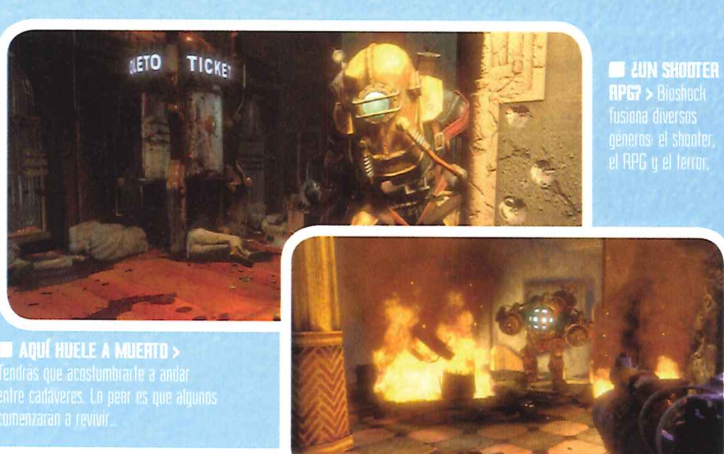


[PLAYSTATION 3] 2K GAMES

BIOSHOCK

UN NUEVO NIVEL DE TERROR

Si nos hubieran pedido a los asistentes al **E3** elegir el mejor juego de la feria, muchos, sino prácticamente la mayoría, habrían nombrado a ***Bioshock***, la nueva y sobrecogedora producción de **Irrational Games**. Una aterradora fusión de *Survival Horror*, *shooter* y RPG que te enfrentará, con una ciudad sumergida como escenario, a criaturas tan desagradables como una niña que bebe sangre de los cadáveres o un buzo de lentos andares y furia incontrolable. Ambientado en la década de los 50, ***Bioshock*** demuestra a las claras cómo serán los juegos de la nueva generación de consolas: absolutamente deslumbrantes. Su calidad gráfica sólo es comparable a la agobiante sensación de claustrofobia que provoca estar encerrado bajo el mar con un montón de cadáveres y todo tipo de maléficas criaturas. Y eso que según palabras de sus propios creadores, lo mostrado en el **E3** es simplemente una versión *pre-alpha*. Desafortunadamente tendrás que esperar a 2007 para poder disfrutar con ***Bioshock*** en **PlayStation 3**.



¿UN SHOOTER RPG? > Bioshock fusiona diversos géneros: el shooter, el RPG y el terror.

AQUÍ HUELE A MUERTO > Tendrás que acostumbrarte a andar entre cadáveres. Lo peor es que algunos comenzarán a revivir...


Agip

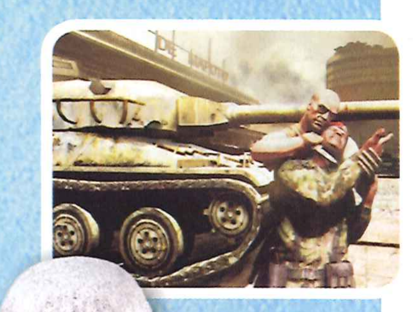

DERBI


MUCHO + K MOTO

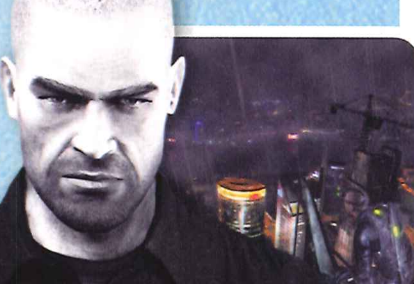
[PLAYSTATION 2] UBISOFT

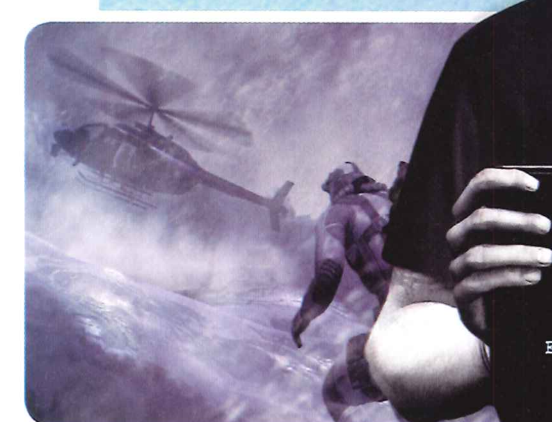
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

LAS DOS CARAS DE FISHER



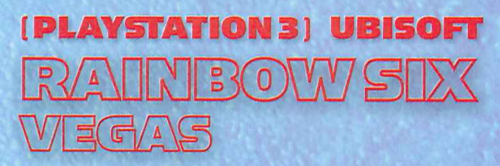
En pocos años, Sam Fisher se ha convertido por derecho propio en todo un referente entre los héroes de acción. En esta entrega, de la que ya circulan espectaculares vídeos, podremos verle en una faceta completamente nueva: la de terrorista. Pero que nadie se asuste, que Fisher no se ha pasado al lado oscuro, sino que le toca hacer de agente doble. De esta forma, tendrás que decidir a qué objetivos dar prioridad, teniendo en cuenta que tienes que proteger los intereses de tu organización sin levantar sospechas entre los terroristas. Piensa bien antes de actuar porque cada decisión afectará al desarrollo del juego y a la historia, y conducirá a uno de los diferentes finales.





METEOROLOGÍA > Sam Fisher tendrá que enfrentarse a unas condiciones meteorológicas más adversas que nunca.

[PLAYSTATION 3] UBISOFT



RAINBOW SIX VEGAS

BALAS SOBRE LAS VEGAS

En el juego, el antiguo equipo *Rainbow* cede el relevo a un nuevo grupo de héroes pero en la programación, son los desarrolladores de **Ubi-Soft** Montreal los que retoman la franquicia con cuya tercera entrega obtuvieron tan buenos resultados. Como elocuentemente adelanta su título, esta vez tendrás que combatir en la ciudad de los casinos para proteger sus ubicaciones más representativas (el *Strip*, la calle *Freemont*...) de unos terroristas con una Inteligencia Artificial adaptada a la nueva generación. Por suerte, contarás a tu disposición con equipos de última tecnología, como cámaras de rastreo que permiten marcar al enemigo en las pantallas de tus compañeros antes de entrar en una habitación.





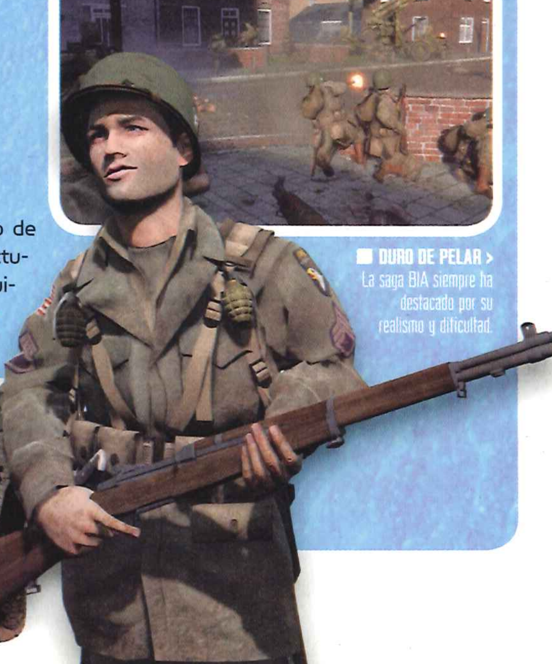
LOCALIZACIONES > El juego recrea los casinos y las localizaciones más representativas de la conocida como «Ciudad del Pecado».

[PLAYSTATION 3] UBISOFT

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

EL POPULAR FPS DEBUTA EN LA NUEVA GENERACIÓN

Uno de los juegos más celebrados del **E3** es este debut en la nueva generación del popular FPS de la Segunda Guerra Mundial. Esta entrega, que pudimos ver a puerta cerrada en el *stand* de **Ubi-Soft**, está ambientada en la Operación *Market Garden* por la liberación de Holanda, que fue el mayor despliegue aéreo de la contienda, además de uno de los mayores y más sangrientos fracasos militares de la historia. Sus principales bazas prometen ser un realismo sin precedentes tanto en el comportamiento como en el aspecto de los personajes, daño real de armas y estructuras, y la posibilidad de controlar nuevos equipos combinados de artillería, como nidos de ametralladoras y equipos de lanzacohetes.



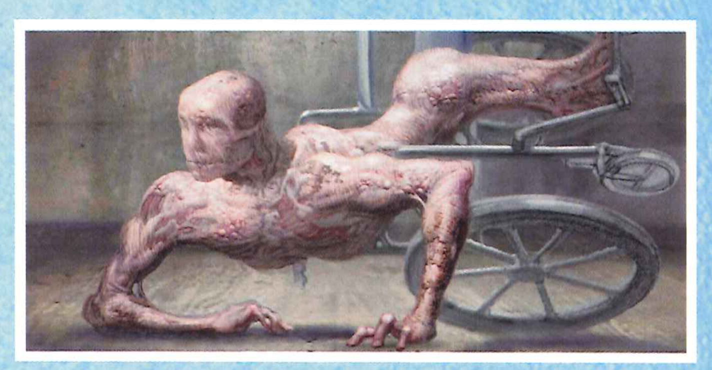
DURO DE PELAR > La saga BIA siempre ha destacado por su realismo y dificultad.




PlayStation Portable

THQ
WWW.THQ.CO.UK





[PSP] KONAMI

SILENT HILL ORIGINS

EL TERROR IRÁ CONTIGO

Aunque no se mostró del juego más que un vídeo de pocos segundos durante la conferencia previa al **E3**, **Konami** aprovechó la Feria para anunciar que está trabajando en un *Silent Hill* para la portátil de **Sony**. La saga reina del género *Survival Horror* llegará a **PSP** de la mano de **Climax**, y no se tratará, como pensábamos todos, de un *remake* del original de **PSone**, sino de una precuela que nos descubrirá cómo un pacífico pueblo se convirtió en esa pesadilla nebulosa llamada *Silent Hill*. El gran Akira Yamaoka firma la banda sonora de esta entrega portátil que ofrecerá, entre otras novedades, la posibilidad de construir barricadas para protegerte de los «habitantes» del pueblo, e incorporará además un sistema de cámaras adaptado a **PSP**. **Konami** no ha anunciado aún una fecha determinada para su lanzamiento. Sólo ha dicho que podría llegar este mismo invierno.

WILLIAM OERTEL
PRODUCTOR KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

Mucha gente pensaba que *SH Origins* para PSP sería un *remake* del *Silent Hill* de PSone... pero se tratará de una aventura totalmente nueva. ¿Aún así tendrá elementos de aquel *Silent Hill*?
Será una precuela del *Silent Hill* de **PSone**, en la que podremos encontrar escenarios del *Silent Hill* original.

¿Resulta mucho más difícil provocar miedo en una portátil (debido al menor tamaño de la pantalla) que en una televisión?
Puedes provocar terror desde cualquier tamaño de pantalla. Puedes sentir miedo con un libro, ya sea leyéndolo sólo o acompañado de más personas. Consolas más potentes hacen el trabajo más fácil, pero no debemos olvidar que es la imaginación lo que provoca el mayor terror: las sombras, la música... Aterrorizar al jugador con el simple chirrido que provoca una silla de ruedas al desplazarse...

¿Aparecerá Cabeza Pirámide en *Silent Hill Origins*?
Pirámide es una gran criatura. Es mi favorita. Su aparición en la película tiene mucha fuerza. Es tan importante para nosotros que queremos cuidar al máximo su aparición en cualquier producto relacionado con *Silent Hill*. Aunque no se puede desvelar nada más...

De todos los *Silent Hill*... ¿Cuál es tu entrega favorita?
Silent Hill 2, sin duda. La historia, el diseño de las criaturas, la música. Adoro todos los *Silent Hill*, pero tengo una debilidad especial por la segunda entrega.

¿Qué opinas sobre la adaptación cinematográfica de *Silent Hill*? ¿Crees que ha captado el espíritu de la franquicia?
Me parece una buenísima adaptación del universo de *Silent Hill*. La visión de Christophe Gans, en especial la aparición de Cabeza Pirámide me conmocionó tanto que creía que las paredes del cine se encogían sobre mí.

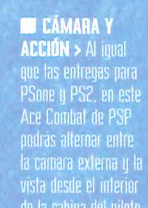
[PSP] NAMCO/BANDAI

ACE COMBAT X SKIES OF DECEPTION

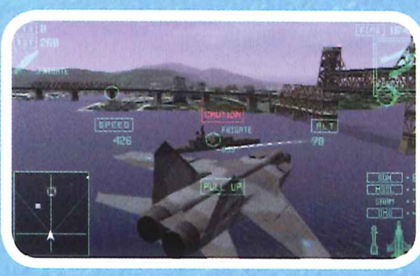
POR FIN, ¡UN MODO MULTIJUGADOR!

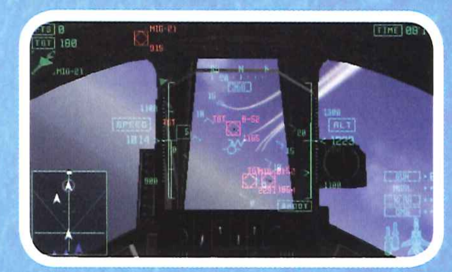
Un *stand* especial, decorado como si se tratase del pasillo de un avión, acogía la esperada adaptación de la saga *Ace Combat* para **PlayStation Portable**, con la que al fin sabremos lo que es enfrentarse a tres jugadores más, gracias a ese gran invento llamado Wi-Fi. Por lo demás, esta versión ofrece el mismo grado de realismo y detalle en los aviones que sus hermanos mayores. Posible lanzamiento, otoño 2006.





CÁMARA Y ACCIÓN > Al igual que las entregas para PSone y PS2, en este Ace Combat de PSP podrás alternar entre la cámara externa y la vista desde el interior de la cabina del piloto.



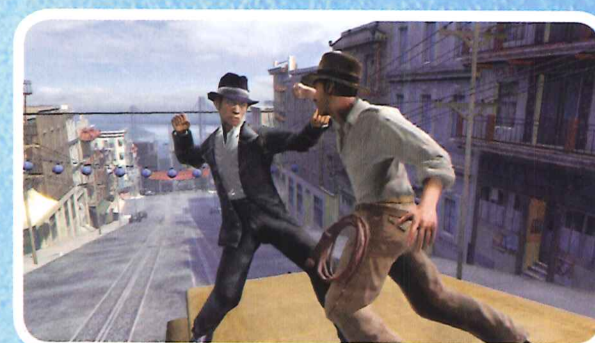


[PLAYSTATION 3] LUCASARTS

INDIANA JONES

LUCASARTS NOS ENSEÑÓ SU NUEVO Y POTENTE MOTOR FÍSICO

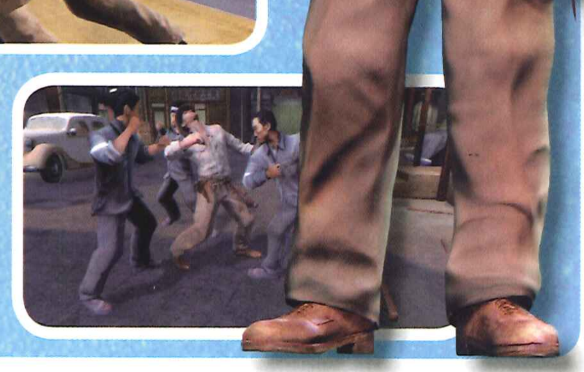
Bautizado como *Euphoria*, el nuevo motor físico de **LucasArts** podría poner en peligro el liderazgo del *Havoc* gracias a su innovación en la física de los personajes y su interacción con los escenarios. Para demostrarlo, nos enseñaron dos niveles del nuevo juego de Indiana Jones que **LucasArts** está desarrollando actualmente, con vistas a ser comercializado para **PlayStation 3** en 2007. Gracias al *Euphoria*, los gángsters chinos contra los que peleaba el Dr. Jones jamás caían de la misma forma al recibir un puñetazo (de hecho, se les ha dotado de tal nivel de inteligencia artificial que, a veces, intentaban protegerse durante la caída). También pudimos ver cómo una puerta de madera se astillaba siempre de forma diferente cada vez que arrojábamos sobre ella a un gángster. **LucasArts** no ha escatimado en recursos técnicos para plasmar en **PS3** un guión supervisado por el propio George Lucas, y que sitúa la acción un año después de los hechos narrados en *Indiana Jones y la Última Cruzada*.







¡CRACH! > Gracias a Euphoria, las puertas jamás se astillan de la misma manera.

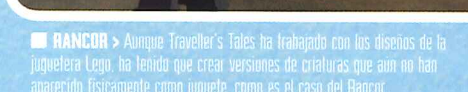


[PLAYSTATION 2] LUCASARTS

LEGO STARS WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

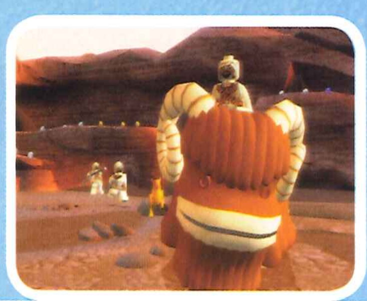
SENCILLAMENTE ADORABLES

El enorme éxito de ventas que supuso el primer *Lego Star Wars* sorprendió incluso a la propia **LucasArts**, que ya se está frotando las manos ante las jugosas perspectivas económicas que ofrece la secuela, centrada exclusivamente en la trilogía clásica de *Star Wars* (*Una Nueva Esperanza, El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*). **Traveller's Tales** volverá a recrear el universo galáctico de George Lucas con bloques **Lego**, permitiendo al jugador manejar hasta cien personajes diferentes, todos ellos adaptados a la estética del popular juego de construcción. Pudimos comprobarlo en el *stand* de **LucasArts**, donde nos hicieron una demostración de cómo será la fase del puerto espacial de *Mos Eisley*, caminando entre réplicas **Lego** de Greedo, Han Solo, Chewbacca y Obi-Wan Kenobi. Y lo mejor es que no habrá que esperar mucho para disfrutar de él. Llegará a las tiendas españolas el próximo mes de septiembre.



RANCOR > Aunque Traveller's Tales ha trabajado con los diseños de la juguetera Lego, ha tenido que crear versiones de criaturas que aún no han aparecido físicamente como juguete, como es el caso del Rancor.









[PLAYSTATION 3] UBISOFT

HAZE

EL NUEVO FPS DE LOS CREADORES DE TIMESPLITTERS

UbiSoft había adelantado que en el **E3** presentaría un nuevo título firmado por **Free Radical**, pero eso era todo lo que nos había dejado saber. Los antecedentes de este grupo de programación (responsable de la serie *TimeSplitters*) no servían más que para ponernos los dientes largos. Una vez en la Feria, se realizó el anuncio oficial pero ***Haze*** sólo pudo verse a puerta cerrada. Por suerte, nosotros estuvimos allí, lo vimos en movimiento y podemos adelantarte que será un FPS de ambientación futurista con gran variedad de armas y vehículos, y con muchas posibilidades multijugador. El argumento, aún cubierto por un halo de misterio, transcurre dentro de 25 años y gira en torno a *Mantel*, una multinacional que como otras tantas, se encarga de financiar operaciones militares. Tu misión como soldado de la corporación comenzará en América del Sur y, aunque parezca que todo transcurre con normalidad, no tardarán en suceder cosas extrañas...

[PLAYSTATION 2] CAPCOM

GOD HAND

ESPECTACULARES COMBOS CON TOQUE WESTERN

Con este título, y más en plena fiebre mundialista, resulta muy difícil no acordarse de la mítica jugada en la que el mismísimo Dios «echó una mano» a Maradona para marcar un gol decisivo frente a Inglaterra. Bromas aparte, aquí la expresión se refiere al «toque divino» de un pistolero llamado Jean, que le otorga una serie de poderes que se traducirán en espectaculares *combos* y con los que deberá hacer frente a demonios y espíritus malignos. Todo ello con el aval de encontrar a Shinji Mikami y **Clover Studios** al frente del proyecto.

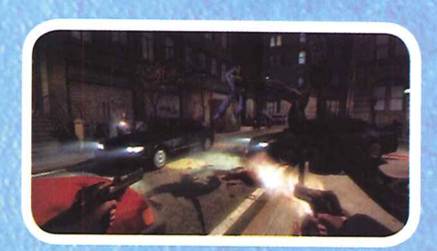
CLOVER STUDIOS > God Hand ha sido programado por el mismo equipo de Viewtiful Joe y Okami (por desgracia, aún inédito en Occidente).

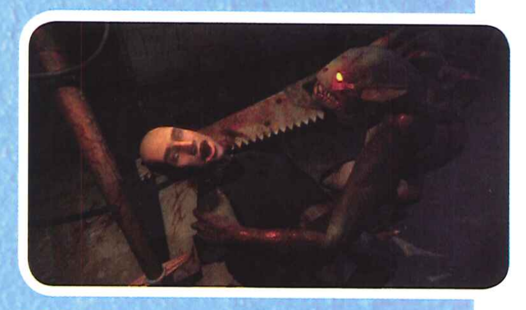
[PLAYSTATION 3] 2K GAMES

THE DARKNESS

QUE EL DIABLO SE APIADE DE TUS ENEMIGOS

¿Te gustaría ser por una vez el villano? Con *The Darkness* podrás darte ese gustazo, encarnando a Jackie Estacado, un mafioso dotado de demoníacos poderes que se ven multiplicados cuando le rodea la oscuridad. El héroe del célebre cómic de Paul Jenkins (que ha colaborado en el guión del juego) desplegará todos sus maléficos poderes en **PS3** en 2007, pero nosotros pudimos ver un adelanto de sus aventuras, a puerta cerrada, en el *stand* de **2K Games**. Tal y como reza el título del cómic (y del juego), la clave de los poderes de Jackie reside en la oscuridad. Por ello, además de mantener a los polis a raya con todo tipo de armas de fuego, deberás acabar con los focos de luz para desplegar un ejército de tentáculos y desatar la furia de los *Darklings*, unas criaturas tan cómicas como sádicas, que acabarán con tus enemigos de maneras tan variadas como salvajes. Definitivamente, ***The Darkness*** no es el juego que le gustaría a tu madre...





DARKLINGS > A los pequeños ayudantes de Jackie les encanta acabar con la policía de la forma más imaginativa.

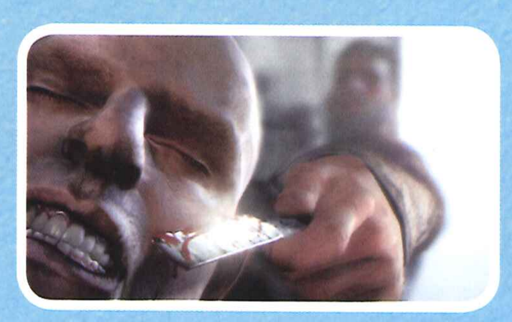


[PLAYSTATION 3] ATARI

ALONE IN THE DARK

UNA SAGA CLÁSICA. UNA NUEVA DIMENSIÓN DE TERROR

El debut de la franquicia *Alone In The Dark* en **PlayStation 3** será una de las grandes apuestas de **Atari** para 2007. A puerta cerrada, y únicamente con cita previa, permitían ver cómo será este nuevo *Survival Horror* que nos llevará a investigar qué hay mas allá de la muerte en una trama repleta de acción, terror y misterio, con *Central Park* y los edificios colindantes como escenario. Un detalle realmente curioso es que las misiones del juego se dividirán, como si se tratase de una serie de televisión, en capítulos (de 30 a 40 minutos de duración) y sucesivas temporadas. Una «serie de TV» bastante terrorífica, al menos por lo que pudimos ver. En la línea de los *Silent Hill,* el sonido y los gráficos han sido diseñados para provocar la mayor tensión posible en el jugador, sin permitirle ni un solo segundo de respiro.



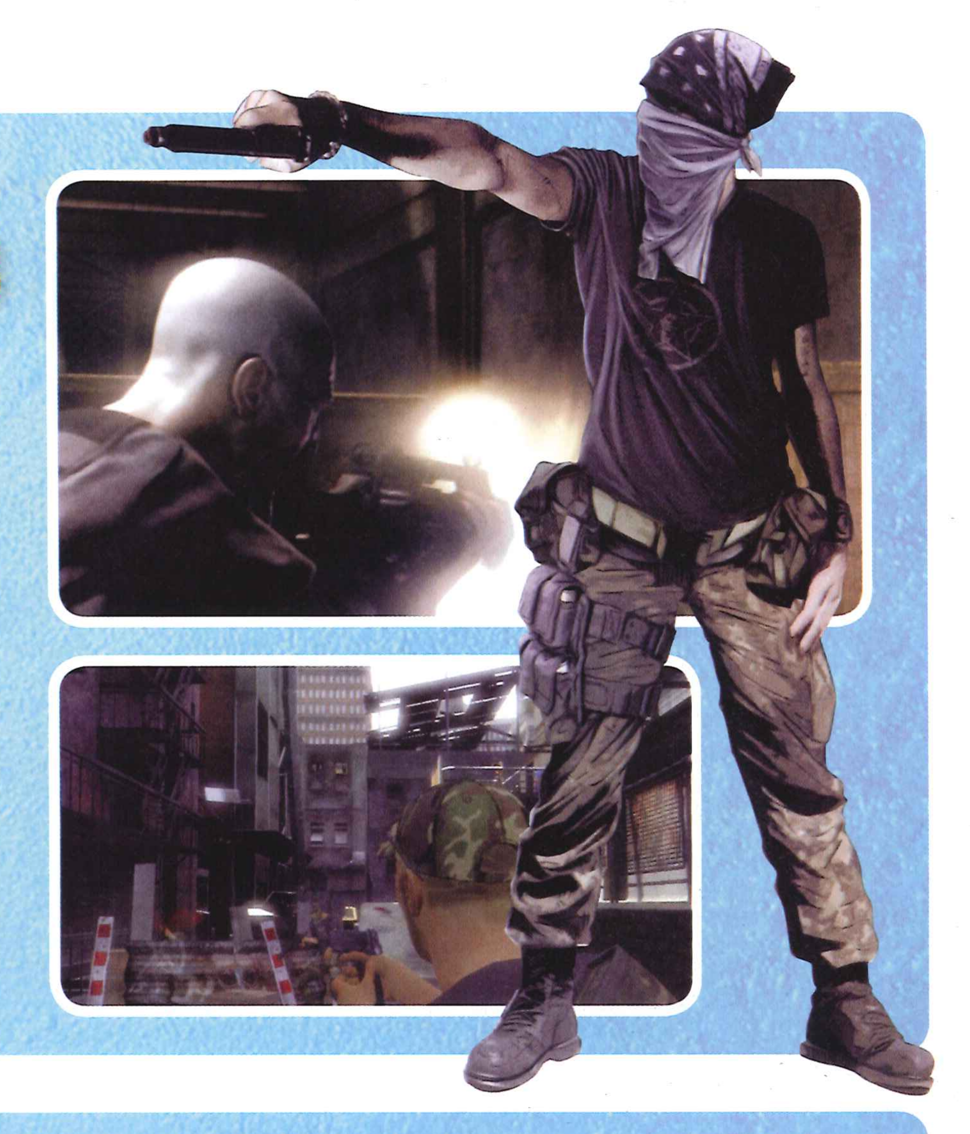




[PLAYSTATION 3] SEGA

THE CLUB

EL SHOOTER MÁS VERTIGINOSO QUE HAYAS VISTO EN TU VIDA



Fue posiblemente una de las mayores sorpresas del **E3**. Viniendo de **Bizarre Creations**, creadores de los *Project Gotham Racing*, la mayoría pensábamos que ***The Club*** sería un simulador de conducción... pero resultó ser un *shooter*. Y no uno cualquiera, sino el *shooter* en tercera persona más frenético que hemos visto en la vida. El objetivo del juego: matar al mayor número de enemigos en el menor tiempo posible, ya sea sólo o compitiendo On-line con otros usuarios. En **Bizarre Creations** llevaban mucho tiempo soñando en regresar al género *shooter* (de hecho, su primer gran éxito, *The Killing Game Show*, de 1990, pertenecía a este género), y eso pudo apreciarse en el par de niveles del título que nos enseñaron. Aunque su calidad gráfica es extraordinaria, no llegas a ser consciente de ello mientras juegas debido a la intensidad de los tiroteos. Y eso que sólo era una *pre-alpha*. La versión definitiva no verá la luz hasta verano de 2007.



DUELOS A LO MAGIC > Es de esperar que una vez que el juego esté en la calle, Sony pondrá a la venta infinidad de cartas.

[PLAYSTATION 3] SONY C.E.

EYE OF JUDGMENT

CARTAS, HECHIZOS... Y UNA CÁMARA DIGITAL PARA PS3

De entre todas las presentaciones de **PlayStation 3** que hizo **Sony** a puerta cerrada, la más sorprendente fue la de ***Eye Of Judgment***, un revolucionario juego de cartas que se comercializará junto a un nuevo modelo de cámara digital, de mayor resolución que la *EyeToy* actual. Tras enfocar esta cámara sobre un tapete especial, cada carta que pongas sobre la mesa será reconocida por la cámara (gracias a un código llamado *Cybercode*, impreso en el naipe) y podrás ver en la televisión el resultado de la jugada. Será como jugar al *Magic*, pero a «lo bestia», con dragones y hechiceros surgiendo de las cartas y desencadenando las magias más espectaculares. Incluso si introduces tu mano en el campo de visión, ¡las criaturas intentarán morderte!

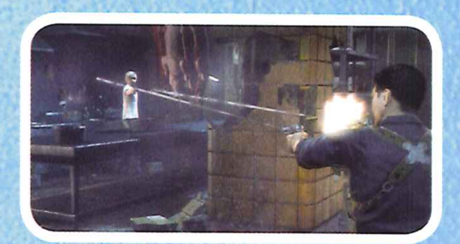
¡OTRA CARTA! > Kazuhito Miyaki, productor ejecutivo de Eye Of Judgment, hizo una demostración de cómo funciona esta nueva cámara digital para PS3. Eso sí, la peana es gigantesca.

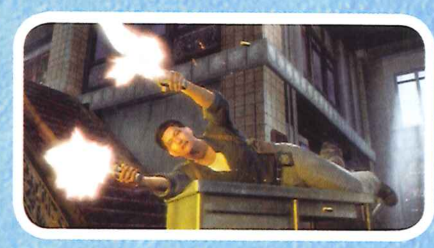
[PLAYSTATION 3] MIDWAY

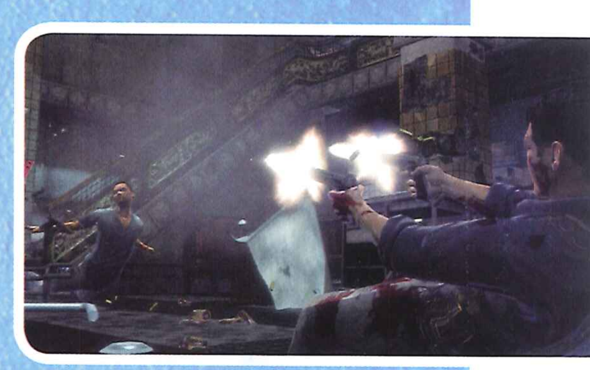
JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

ACCIÓN A RAUDALES EN UN VIDEOJUEGO QUE DE VERDAD ES DE PELÍCULA

Con una versión de Chow Yun-Fat perfectamente renderizada, un torrente desenfrenado de tiros y destrucción en pantalla y sentados en uno de los minicines que **Midway** instaló en el *South Hall* del *Convention Center*, uno casi tenía más la sensación de estar viendo una película que un videojuego en movimiento. Y es que, la mano de John Woo se nota y mucho. No son sólo los disparos a dos manos o el vuelo de palomas: es la posición de la cámara, las múltiples posibilidades de interactuar con el entorno y el *Tequila Time*, particular Tiempo-Bala del director. El argumento también corre a cargo del hongkonés, que continúa la historia de su película *Hard Boiled*, que ya contaba con Chow Yun-Fat como protagonista. En el apartado técnico, el aval corre a cargo de una versión modificada del reputado *engine Unreal 3.0*, con los espectaculares resultados del motor físico *Havoc*.







CHOW YUN-FAT > El actor que protagonizó Hard Boiled encabeza también el reparto de la secuela lúdica del filme.

[PLAYSTATION 2] MIDWAY

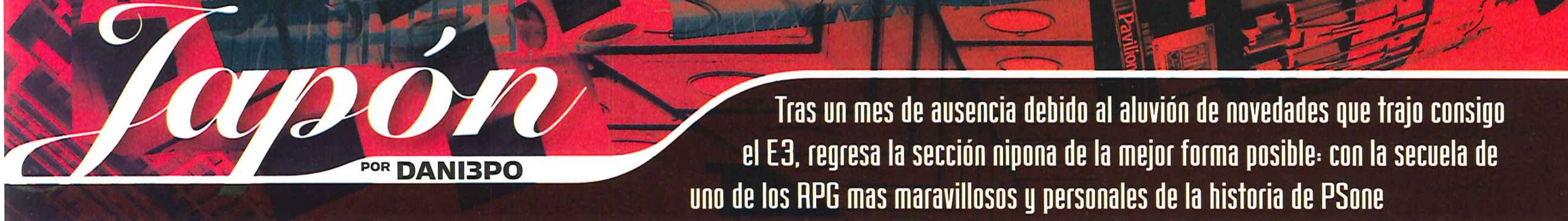
SPYHUNTER: NOWHERE TO RUN

EL MÍTICO ARCADE REGRESA CON THE ROCK A LA CABEZA

Que las adaptaciones cinematográficas de juegos están más de moda que nunca es algo cada vez más evidente. Una de las siguientes en llegar será la del popular *arcade* de conducción *SpyHunter*. El híper musculado The Rock (al que ya vimos como protagonista en la conversión fílmica de *Doom*) será el encargado de Alex Decker no sólo en la película sino también en el correspondiente videojuego que verá la luz en **PS2**. Para aprovechar mejor las contundentes maneras del ex-luchador, esta entrega te permitirá abandonar por primera vez el volante del mítico Interceptor y emplear armas de fuego y toda una serie de *combos* para hacer frente a los enemigos que salgan a tu encuentro. Además, promete un regreso a los clásicos niveles de conducción desenfrenada que hicieron famosa a la franquicia.



EL COCHE DE SAN FERNANDO > Por primera vez en la saga, podremos bajar del coche... y es que por lucir el palmito de The Rock merece la pena caminar.



Tras un mes de ausencia debido al aluvión de novedades que trajo consigo el E3, regresa la sección nipona de la mejor forma posible: con la secuela de uno de los RPG mas maravillosos y personales de la historia de PSone

SECUENCIAS DE VÍDEO > Una vez más los CG del juego vuelven a subir el listón de la belleza de una manera que sólo Square Enix puede lograr.

VALKYRIE PROFILE: SILMERIA

DESPIERTA Y LUCHA POR ODÍN

PS2

COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **TRI-ACE**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **22 JUNIO 2006**

Los millones de usuarios de la **PlayStation** original ya miraban con anhelo hacia su sucesora allá por el año 2000, pero sin embargo la pequeña maravilla de 32 *bits* aún guardaba algún «as» en la manga. Uno de ellos fue esta producción de la por entonces llamada **Enix** (aún sin **Square**) y programada por los maestros de **tri-Ace**, responsables también de otra memorable saga, *Star Ocean*. A pesar de sus innegables cualidades, *Valkyrie Profile* pasó bastante desapercibido en Occidente (de hecho en Europa ni siquiera llegó a distribuirse). Varios años después, y tras la fusión de ambas compañías, se anunció que estaba en proceso de creación una secuela (aunque en este caso se trate más bien de una «precuela»). Los creadores siguen siendo los mismos, y a estas alturas ya nos han ofrecido otros títulos inolvidables para **PS2**, como *Star Ocean III* y *Radiata Stories*. La mitología nórdica, como puede deducirse por su título, es la fuente de la que han bebido los responsables de su argumento. Odín, el dios que gobierna el *Valhalla* (el equivalente a nuestro Cielo) decide reencarnar el espíritu de la legendaria valkiria (algo así como su ejército de

TOP 5

1. .HACK//G.U. VOL. 1 (BANDAI)
2. WINNING ELEVEN 10 (KONAMI)
3. JIKKYOU POWERFUL LEAGUE (KONAMI)
4. DRAGON QUEST YANGUS (SQUARE ENIX)
5. FINAL FANTASY XIII (SQUARE ENIX)

LOS + ESPERADOS

1. SEIKEN DENSETSU 4 (SQUARE ENIX)
2. PERSONA 3 (ATLUS)
3. XENOSAGA III (NAMCO)
4. PHANTASY STAR UNIVERSE (SEGA)
5. SHINING WIND (SEGA)



«LA PRIMERA VALKIRIA»

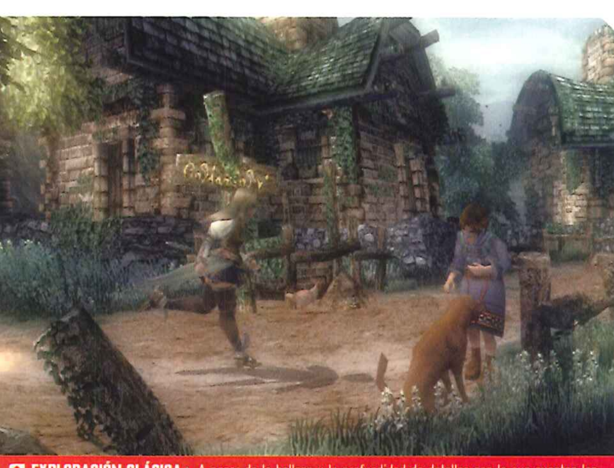
Allá por el año 2000 hizo acto de presencia en Japón el juego original en el que se inspira la versión de PlayStation 2. Se trataba de un RPG por turnos con un aspecto muy clásico, personajes y escenarios en dos dimensiones y bellas secuencias de animación. Sin embargo, presentaba muchas novedades en lo que respecta a la jugabilidad. El desplazamiento del personaje principal se asemejaba a lo visto en cualquier juego de plataformas de antaño, y durante los combates cada uno de los botones correspondía a un personaje. Próximamente aparecerá en EE.UU. el «remake» para PSP.





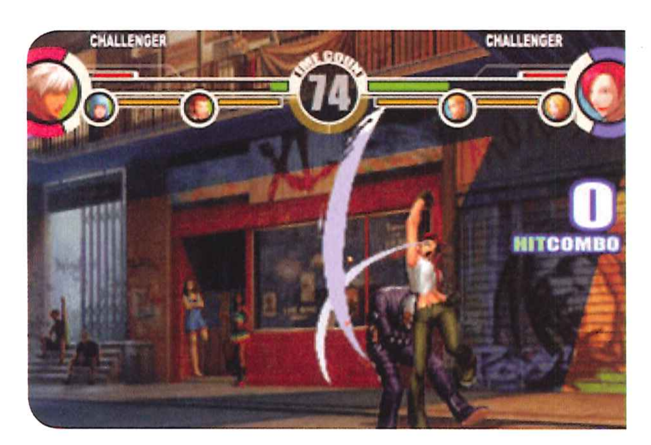


élite) Silmeria dentro del cuerpo de una joven mortal, la princesa Alicia. Perseguida por sus semejantes al creer estar poseída, y enfrentada por orden divina a una batalla que se lucha en las alturas, Alicia tendrá que hacer frente a todo tipo de peligros mientras recluta a los guerreros más valientes en el momento de su muerte para que se unan a su causa. Como podéis ver, originalidad no le falta, y lo mismo puede aplicarse a su sistema de juego. En lugar de ofrecer unos entornos abiertos y explorables en todos los sentidos, los programadores han diseñado unos bellísimos escenarios que se recorrerán de una forma bidimensional, como si de un clásico título de plataformas se tratara. Para progresar por estos parajes, la protagonista podrá saltar (algo poco habitual en este tipo de aventuras) y también emplear un sistema llamado *Photon Action System* para congelar a los enemigos y utilizarlos como plataformas. Estos aparecen en pantalla en todo momento y, sólo cuando te acerques a ellos, los combates darán comienzo. Estos se desarrollan entre el grupo de protagonistas (un máximo de cuatro contando a la propia valkiria) y los rivales. En lugar de seleccionar las acciones a través de un menú, cada uno de los cuatro botones principales del mando hará entrar en acción con un ataque predeterminado a uno de los héroes, de manera que los *combos* estarán garantizados. En fin, una de las últimas joyas de **Square Enix** para **PS2**. Esperemos que llegue a nuestro país.



EXPLORACIÓN CLÁSICA > A pesar de la belleza y la profundidad de detalles con la que cuentan los escenarios, el desplazamiento a través de ellos será lineal, pudiendo entrar en ciertas localizaciones cuando se indique en pantalla.







■ **LA PLANTILLA >** Iori, Kyo y demás siguen presentes en el juego junto a nuevos aspirantes al título.

PS2

COMPAÑÍA: **SNK PLAYMORE**
DESARROLLADOR: **SNK PLAYMORE**
GÉNERO: **LUCHA**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **22 JUNIO 2006**

THE KING OF FIGHTERS XI

ONCE AÑOS NO SON NADA

Una saga tan longeva como esta pedía a gritos una renovación, y aunque las cosas siguen siendo bastante similares, al menos el *hardware* sobre el que corre ya no es la vetusta placa de *Neo Geo*. Animaciones más fluidas, mayor resolución en personajes y escenarios, y un puñado de personajes nuevos son las añadiduras de esta entrega, que utiliza el sistema *AtomisWave* de **Sega-Sammy**. Esperamos verlo pronto por aquí.



PS2



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA**
GÉNERO: **LUCHA**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **29 JUNIO 2006**

SEGA AGES: LAST BRONX

PELEAS CALLEJERAS MADE IN SATURN



Sega continúa (y no creemos que nadie se lo haya pedido) versionando sus «clásicos» de la oscura época de **Sega Saturn**. En esta ocasión le toca el turno a este ***Last Bronx***, un *arcade* de lucha uno contra uno que pasó primero por los salones recreativos. Se trataba de una especie de alternativa al magistral *Soul Edge*, y uno de sus puntos más espectaculares era el efecto de rotación del suelo del escenario.

AKIHABARA BLUES

Hori presenta *Anasin 2 Turbo*, el que se anuncia como el mando definitivo de **PS2**: *wireless*, vibración, turbo... Por otro lado, los *freaks* de **Nippon Ichi** tienen toda una línea de accesorios para imitar a sus personajes favoritos.



JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS



.HACK//G.U.
Ahora que acaba de aparecer el primer volumen de este RPG de acción On-line, Bandai ha confirmado que en septiembre y diciembre serán lanzadas sus dos secuelas.



DEVIL KINGS 2
O Sengoku Basara 2, como se le conoce en Japón, aparecerá el próximo 27 de julio. Se trata de la secuela del arcade de Capcom que intenta competir con Dynasty Warriors.



APPLESEED
Sega editará en septiembre la adaptación a PS2 de uno de los mangas y animes más populares. Acción «hi-tech» con robots programada por Dream Factory.



BATTLE STADIUM D.O.N.
Tres sagas tan populares como Dragon Ball, Naruto y One Piece se unirán en este juego de lucha que incorporará más de veinte personajes seleccionables.


PlayStation®2
HAY COSAS QUE TUS OJOS
NO QUERRÁN VER.
Una isla abandonada cubierta de niebla. Una sirena de fondo. Y un mar coloreado de un tono rojo siniestro. Los diablos asesinos han notado tu presencia y tú, para descubrir los misterios de esta oscura isla, tendrás que recurrir al Sight-jacking, una habilidad que te permitirá ver a través de los ojos de tus enemigos. Así que mientras los demonios te persiguen tendrás dos opciones: contemplar el horror de tu propia muerte o enfrentarte a ellos para acabar con la pesadilla. Tú decides.
FORBIDDEN SIREN 2
forbiddensiren2.com
5 julio 2006
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
FORBIDDEN SIREN 2
Forbidden Siren™ 2 © 2006. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Forbidden Siren is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Now loading
videojuegos para soñar



MITOLOGÍA GRIEGA > El mundo de GOW2 continúa con la misma estética que su predecesor. Los escenarios y enemigos están basados en el mágico universo que rodea a la mitología griega. Cíclopes, pegasos y medusas son algunas de las criaturas que nos aguardan al comienzo del viaje. No faltarán las dosis de exploración y puzzles para dotar al juego del equilibrio perfecto entre acción y aventura.





GOD OF WAR 2



PS2 FECHA DE SALIDA FEBRERO 2007

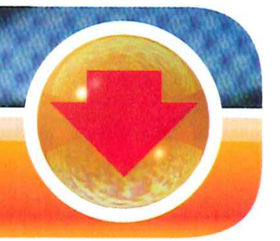
El votado como mejor juego de **PS2** el pasado año regresa de la mano de **Santa Monica Studios** para marcar un nuevo hito en la historia de los 128 *bits* de **Sony**. Con Kratos coronado como absoluto Dios de la Guerra, una nueva aventura se cierne sobre el mundo mitológico creado por David Jaffe. Aunque aún son muchos los meses que quedan para su aparición, podemos asegurar que, tras lo visto en el reciente **E3**, ***GOW2*** se presenta como uno de los últimos estandartes de una generación lúdica que comienza a difuminarse ante la cada vez más cercana era de la alta definición. Larga vida al rey...



En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...

LA SANGRE DE LOS DIOSES >
Cuenta la leyenda que, tras la ejecución de Ares, la diosa Atenea obsequió a Kratos con una nueva y brutal espada, de la cual serían víctimas cientos y cientos de legendarios seres. Ésta podía ejecutar sangrientos combos derramando litros de sangre a su paso.

ME GUSTAN TUS OJOS >
De la forma más literal. Kratos sigue gozando de un repertorio de movimientos sutil y nada violento. Los combos de ataque y magia harán temblar al mayor de nuestros enemigos.





■ JUEGO OFICIAL > Moto GP sigue albergando la licencia oficial de motociclismo para el disfrute de los amantes de un género en su máximo apogeo. La fidelidad, tanto en la recreación de los circuitos como en el sonido de las motos, está más que asegurada.





■ AD-HOC > Podrán enfrentarse hasta un total de ocho jugadores al mismo tiempo. El modo multijugador Wi-Fi saca partido a las posibilidades de la consola a través de ocho legendarios circuitos: Jerez, Cataluña, Valencia, Estoril, Mugello, Donington Park, Sachsenring y Brno.



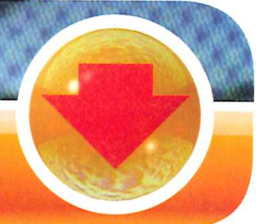


MOTO GP

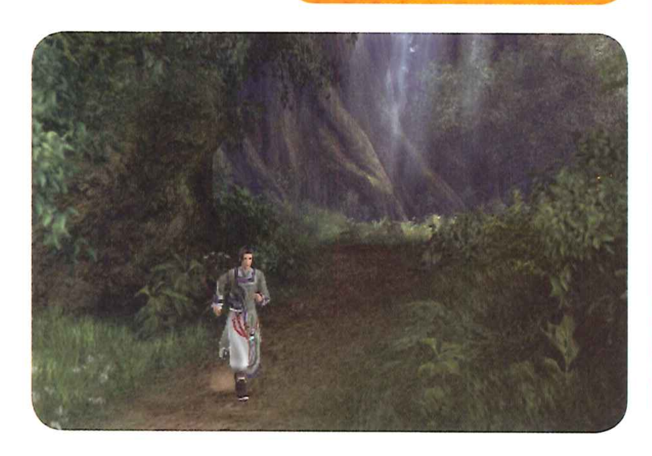


PSP — FECHA DE SALIDA 24 DE AGOSTO (JP)

La portátil de **Sony** se apunta a la moda de las dos ruedas con esta adaptación de la serie *Moto GP* que tanto ha triunfado en **PlayStation 2** a lo largo de sus cuatro entregas. El equipo de programación de **Bandai Namco** responsable de los títulos para **PS2** se está encargando de trasladar a **PSP** toda la emoción y adrenalina del mundo del motociclismo, aderezándolo con un estilo de juego similar a *Ridge Racer* (también han sido los artífices de la, por el momento, primera y legendaria aparición de *Reiko Nagase* en **PSP**), lo que nos hace presagiar un nuevo referente en el amplio catálogo de conducción de la consola. Un cuidado apartado gráfico sirve como base a todo un conjunto de modos de juego que, una vez más, se adaptan a la jugabilidad portátil de manera muy eficaz. Un total de 32 pilotos (entre los que se encuentran Valentino Rossi o Dani Pedrosa) enfrentados en ocho legendarios circuitos y con los datos y escuderías de la temporada 2005 son algunas de las características que encierra este UMD. El 24 de Agosto hará su aparición en Japón, haciendo rugir los motores de millones de consolas. Esperamos que su desembarco en Europa no se haga de rogar.



BATALLAS POR TURNOS > Durante las mismas, podrás controlar a tres miembros de tu equipo sucesivamente, y también recurrir a los grandes «mechas». Un buen número de sistemas hacen estos enfrentamientos bastante complejos y estratégicos.









SECUENCIAS > A lo largo de la aventura asistirás a innumerables escenas generadas con el propio motor del juego. Cada uno de los personajes tiene mucho que decir...





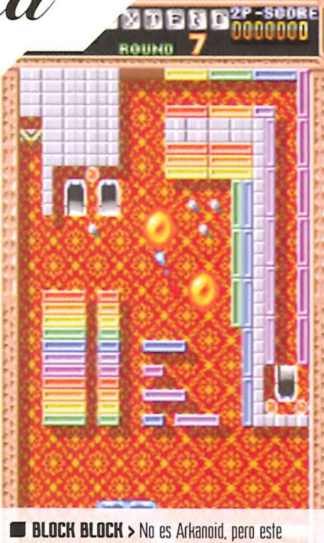
XENOSAGA EP. III

PS2 FECHA DE SALIDA OTOÑO 2006

«Dios ha muerto». Esta demoledora sentencia es el pilar maestro sobre el que se cimenta la obra de Nietzsche *Así Habló Zaratustra*. Introducir este tipo de contenidos filosóficos en un RPG japonés que, además, se sitúa en un entorno espacial futurista es algo que pareció extraño en la primera entrega, pero ahora ya no lo es tanto. Una bella androide (KOS-MOS) y su creadora Shion siguen siendo el eje alrededor del cual se dan cita desde una especie alienígena empeñada en acabar con los humanos (para variar), hasta un grupo de científicos en busca de la esencia humana. De esta manera los ingredientes están claros: horas y horas de secuencias de vídeo, conversaciones profundas, exploración de escenarios a pie o a bordo de gigantescos «mechas» y muchas batallas por turnos. La primera entrega nunca llegó a nuestro país, pero dado que la segunda sí lo hizo, esperamos que ocurra lo mismo con el fin de la trilogía.



■ 1941 > Todo un clásico del género shooter. Acabarás partiéndote la cara con tu amigo en busca de ese power-up.



■ BLOCK BLOCK > No es Arkanoid, pero este machacaladrillos te enganchará desde el principio.



■ LEGENDARY WINGS > Toda una pieza de culto. Ofrece fases de corte vertical con otras horizontales.

■ AVENGERS > Un curioso beat'em-up de desarrollo vertical, lanzado en 1987.



■ VARTH > Un divertido shooter vertical para dos jugadores, en la línea del clásico Tiger Heli.

■ LAST DUEL > Mezcla de conducción y disparos, permite jugar con un coche y una nave espacial.

■ THE SPEED RUMBLER > Dispara desde tu coche a lo Spy Hunter, o a pie a lo Commando.

PSP



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ECLIPSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **JULIO 2006**

CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

EL MEJOR RECOPILATORIO DE COIN-OPS JAMÁS CREADO PARA UNA PORTÁTIL

La nostalgia por los clásicos que marcaron nuestra niñez en los salones recreativos continúa siendo una inagotable fuente de ingresos para **Capcom**. Pudimos comprobarlo en la reciente feria **E3**, donde se presentaron las secuelas del *Capcom Classics Collection* de **PS2** y el de este ***Capcom Classics Collection Remixed*** para **PSP**, que tras alegrar la existencia a los usuarios yanquis desde hace meses, aterrizará el próximo mes en el mercado europeo. Una vez más, **Digital Eclipse** ha sido la encargada de trasladar estas leyendas *arcade*, y en este caso lo ha hecho con mayor acierto que en el caso de **PS2**, ya que ha incorporado la posibilidad de adaptar la pantalla de juego al formato de la portátil de **Sony** (con sólo pulsar el botón *Select*), permitiendo incluso poner la pantalla en vertical para disfrutar de *1941* o *Avengers* «como dios manda». La lista de *arcades* recopilados en este primer volumen de ***Capcom Classics Collection Remixed*** es difícil de mejorar: *Strider, Bionic Commando, Black Tiger, Final Fight, Captain Commando, Forgotten Worlds*, el trío *Three Wonders*... Aunque el plato fuerte, sin lugar a dudas, es la posibilidad de disfrutar del *Street Fighter* original. Inédito en cualquier consola desde los tiempos de la *PC Engine CD-ROM*, *Street Fighter* fue el gran ausente de *Capcom Classics Collection* de **PlayStation 2** (un error que quedará solventado en el segundo volumen, que llegará a Europa a finales de año). En comparación con *Street Fighter II*, la primera versión es algo injugable (hacer un *shoryuken* te

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

UNA EMULACIÓN PERFECTA DE AQUELLAS MÁQUINAS EN LAS QUE FUNDÍAMOS LA PAGA DE LOS DOMINGOS



■ **FORGOTTEN WORLDS >** Un shooter tan espectacular como largo (alrededor de una hora para llegar hasta el final).

■ **MEGA TWINS >** Diseños «supercute» para un auténtico clásico, conocido también como Chiki Chiki Boys.

■ **CAPTAIN COMMANDO >** Uno de los beat'em-up más populares del catálogo de Capcom. Para tres jugadores.





■ **QUIZ & DRAGONS >** La auténtica rareza del recopilatorio. Un «trivial» ambientado en un universo de magia y espada..



■ **STRIDER >** ¿Pero hay alguien en este mundo que no conozca las aventuras de Strider Hiryu?.



■ **MAGIC SWORD >** No nos engañemos, era un rollo en 1990 y sigue siendo un auténtico pestiño.



■ **FINAL FIGHT >** El gran mito del género beat'em-up (con permiso de Double Dragon) no podía faltar en este recopilatorio.



■ **SIDE ARMS >** Otro shooter, en este caso de corte horizontal, de gran popularidad a mediados de los años 80.



■ **STREET FIGHTER >** El plato fuerte, el primer arcade de lucha con seis botones, la génesis de una saga mítica.



■ **THREE WONDERS (MIDNIGHT WANDERERS) >** Un entrañable shooter con toques de plataforma, al estilo Willow.



■ **THREE WONDERS (CHARIOT) >** Este se trata de un shooter aéreo de corte horizontal.





■ **THREE WONDERS (DON'T PULL) >** Y el tercero, un encantador juego de puzzles, muy similar al Pengo de Sega.

CLAVES

1 Avanzar en cada una de las 20 recreativas que componen Capcom Classics Collection Remixed tiene su recompensa, en forma de galerías de imágenes, menús de música y consejos. Para desbloquearlos, tendrás que ir superando los diferentes retos que cada coin-op te planteará: llegar a determinada puntuación, eliminar a un jefazo en concreto, superar una fase específica o simplemente llegar al final de la recreativa.

costará sudores), pero la oportunidad de ver a unos bisoños Ryu y Ken combatiendo frente a Sagat por primera vez justificaría por sí sola la adquisición de este UMD. Pero es que además, **Digital Eclipse** ha emulado las recreativas originales hasta sus últimas consecuencias, ofreciendo la posibilidad de jugar con otros usuarios. Si lo mejor de *Final Fight* o *Captain Commando* era disfrutarlo codo con codo con amigos... ¿por qué no hacerlo también en **PSP**? Gracias a la conexión *Wi-Fi* jugarás a 15 de las *coin-ops* incluidas en ***Capcom Classics Collection Remixed*** en modo multijugador (de 2 a 4 jugadores, dependiendo de cada máquina). Si no tienes la fortuna de disfrutarlo con colegas, al menos contarás con la posibilidad de ir desbloqueando, a medida que vayas superando retos y puntuaciones, los extras que encierra cada uno de los 20 clásicos, como consejos, galerías de imágenes y melodías. Un mitómano de las *coin-op* no podría soñar con algo mejor.



■ **BIONIC COMMANDO >** Uno de los primeros y más recordados éxitos recreativos de Capcom

■ **SECTION Z >** La única «chicharra» de todo el recopilatorio. Hasta Magic Sword es más divertido.

■ **BLACK TIGER >** Otro clasicazo Capcom, que los españoles Dinamic «fusilaron» con el Satán de 8 bits.

Y DE PROPINA, EL TRÁILER DE ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

A todos nos habría gustado encontrar en Capcom Classics Collection Remixed un par de niveles demo jugables del juego de PSP más esperado del verano, pero nos tendremos que conformar con un vídeo en el que podrás ver las nuevas habilidades de Sir Arthur, mientras desfilan algunos de los impresionantes jefazos finales que te esperarán en el mes de septiembre, que será cuando Ultimate Ghosts'N Goblins llegará a las tiendas europeas. Si quieres saber más, en este número encontrarás un completo reportaje sobre las aventuras de Sir Arthur.





PS2

COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **CRAFT & MEISTER**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **JULIO 2006**

SUPER DRAGON BALL Z

PELEAS ENTRE SAIYANS CON SABOR ARCADE

Los juegos basados en *Dragon Ball Z* siguen brotando como setas, y mientras esperamos al mes de noviembre para ver en las tiendas *DBZ Budokai Tenkaichi 2*, **Atari** ha decidido sorprendernos con esta adaptación a **PS2** de la recreativa *Chou Dragon Ball Z* lanzada por **Banpresto** a finales del pasado año en Japón. ***Super DBZ*** es el primer trabajo de **Craft & Meister**, un nuevo estudio de desarrollo liderado por Noritaka Funamizu, un «ex-peso pesado» de **Capcom** que ha decidido ir por su cuenta, utilizando toda su experiencia en el campo de los *arcades* de lucha (*Street Fighter Alpha, JoJo's Bizarre Adventure*) con los personajes ideados por Akira Toriyama. A primera vista, no parece haber diferencias entre ***Super DBZ*** y el resto de *beat'em-ups* de la franquicia, pero una simple partida basta para descubrir que estamos ante una genuina recreativa de lucha. Algunas llaves se ejecutan al estilo *SFII* o *KOF* y el repertorio de luchadores es mucho más reducido que en los *Budokai*. Pero entre ellos encontrarás «fichajes» tan interesantes como Chi-Chi o Piccolo Damaioh, nada habituales en los *arcades* de lucha de la saga. De momento, hemos tenido la oportunidad de probar una versión *Alpha* que se «cuelga» a la mínima, pero que nos ha dado una idea bastante aproximada de lo que ofrecerá el juego: combates 100% *arcade*.

CLAVES



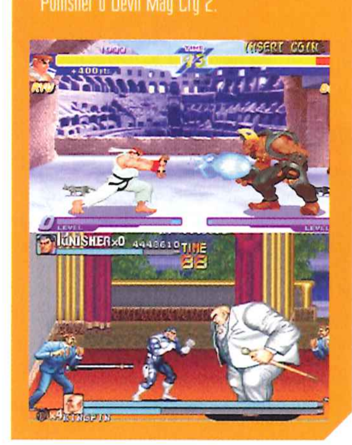


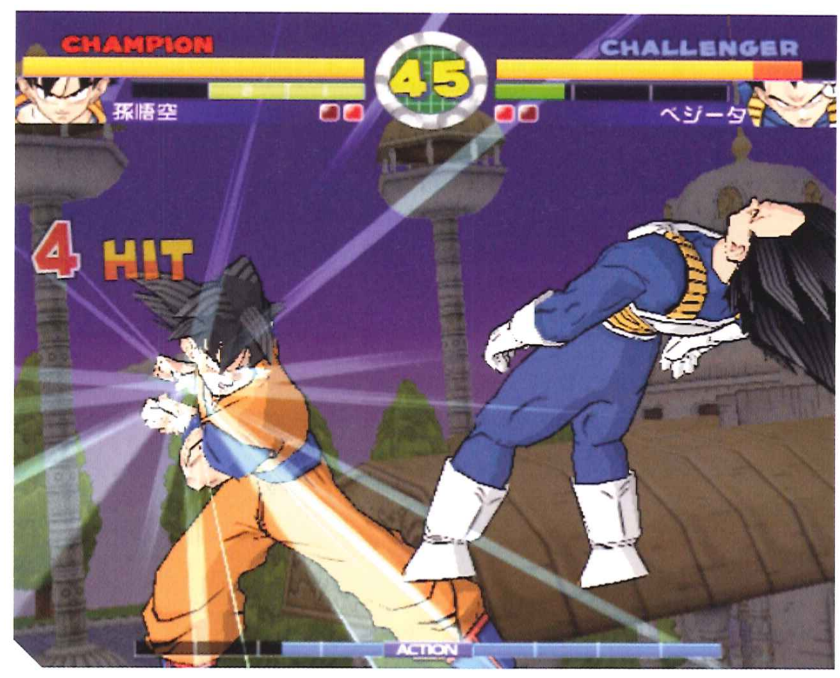
1 Entre los 15 luchadores que incluye Super Dragon Ball Z, podrás encontrar rostros tan conocidos (e inéditos en los arcades de lucha) como Chi-Chi o Piccolo Damaioh, el rey de los demonios.

2 En la coin-op original era posible aumentar la experiencia del luchador y guardar los avances en una tarjeta magnética. Un aspecto que se ha respetado en el salto a PlayStation 2.

CRAFT & MEISTER

Este nuevo estudio de desarrollo, responsable de Super DBZ (tanto en su versión recreativa como en su salto a PS2), ha sido fundado por Noritaka «Poo» Funamizu y Katsuhiro Sudo, dos antiguos productores de Capcom, que tienen en su haber títulos tan conocidos como Street Fighter Alpha, la coin-op de The Punisher o Devil May Cry 2.

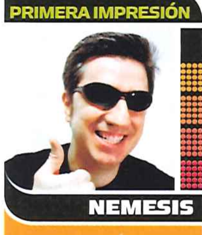




CONTROLES DE COIN-OP > El pasado recreativo de Super Dragon Ball Z queda patente en la ejecución de algunos golpes y llaves especiales, que recuerdan irremisiblemente a Street Fighter II. No necesitarás ni dos minutos de juego para aprenderte la mayoría de los ataques especiales.



PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

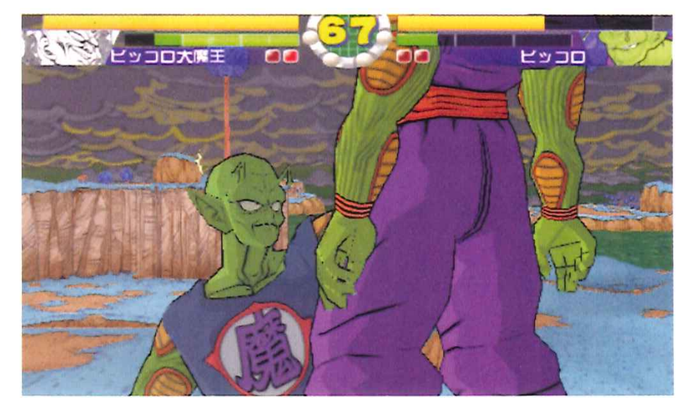
AUNQUE MÁS MODESTO QUE LOS BUDOKAI, SUPER DBZ ES MUCHO MÁS DIRECTO Y JUGABLE. COMO UNA RECREATIVA.



TE QUIERO, PERO TE VOY A PARTIR EL ALMA > Como bien saben los fans de Dragon Ball, la historia de amor entre Krilín y la androide C-18 acabó bien, aunque viendo estas imágenes no lo parezca. La creación del doctor Gero es uno de los quince luchadores que aparecen en el juego.



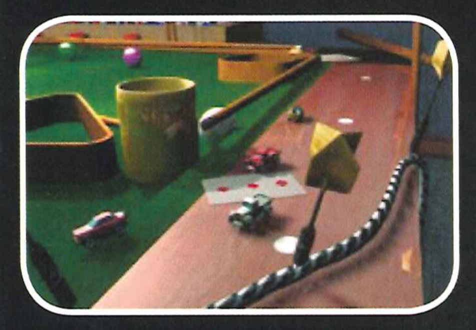




Micro Machines V4

¿¡BÓLIDOS EN MINIATURA!?

LLAMA A TUS AMIGOS, ENCENDED LOS MICRO MOTORES Y PREPÁRAOS PARA LAS CARRERAS MÁS DISPARATADAS, ADICTIVAS Y DIVERTIDAS DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS. CON CIRCUITOS LLENOS DE TRAMPAS Y CIENTOS DE VEHÍCULOS PARA COLECCIONAR, ¡MICRO MACHINES VA A SER TU HOBBY FAVORITO ESTE VERANO!







www.codemasters.com/micromachines

Codemasters



Licensing by:



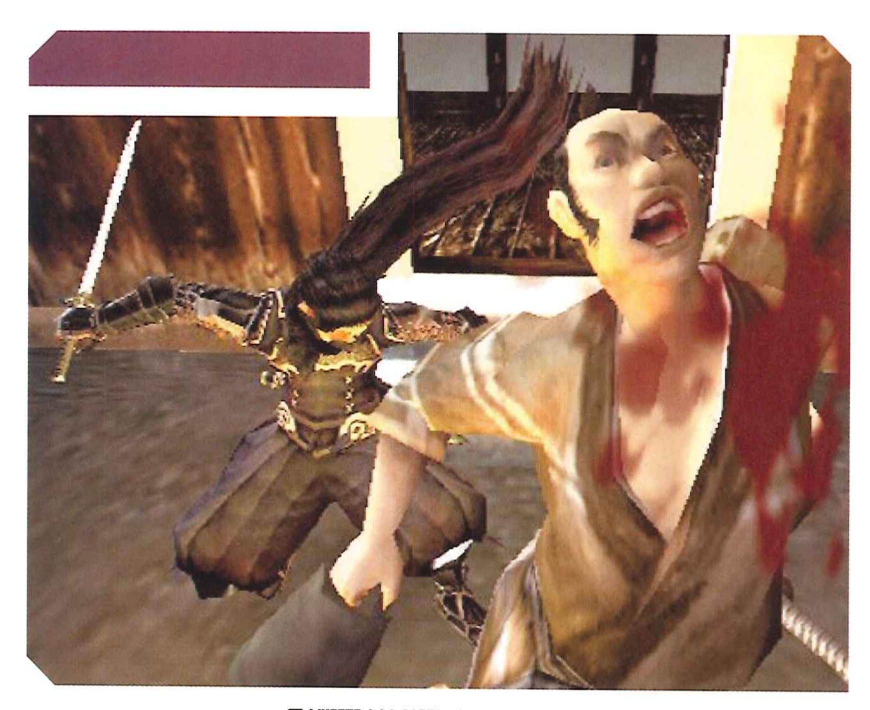






PlayStation 2





■ **MUERTE A LA CARTA >** Los ninjas tienen un código ético bastante diferente al de los samuráis. En lugar de igualados combates cara a cara, prefieren los asaltos por la espalda y las muertes por sorpresa. De hecho las víctimas de un ninja no deben siquiera verle antes de pasar a mejor vida.





■ **¿OTRO TENCHU? >** Pese a lo que pueda parecer, no te encontrarás ante una nueva entrega de esta respetada saga de ninjas, aunque sus programadores hayan sido los responsables de las entregas para PSone.





CREA TU AVENTURA

El juego cuenta con un completo editor de misiones. Podrás crear el escenario a tu antojo con todo tipo de elementos y, además, posicionar a los enemigos eligiendo entre todos los tipos disponibles para crear un desafío personalizado.

CLAVES



1. El protagonista es más ágil que las gimnastas rusas, incluso podrá correr por las paredes como el Príncipe de Persia.
2. No llamar demasiado la atención de los enemigos será fundamental para no verte envuelto en peleas innecesarias y peligrosas.
3. El motor físico del juego es uno de los aspectos más trabajados. El ninja podrá apilar objetos para superar obstáculos.

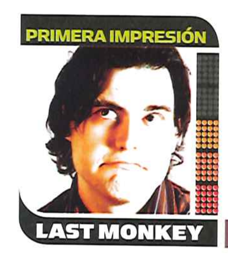


COMPAÑÍA: **SPIKE**
DESARROLLADOR: **ACQUIRE**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2006**

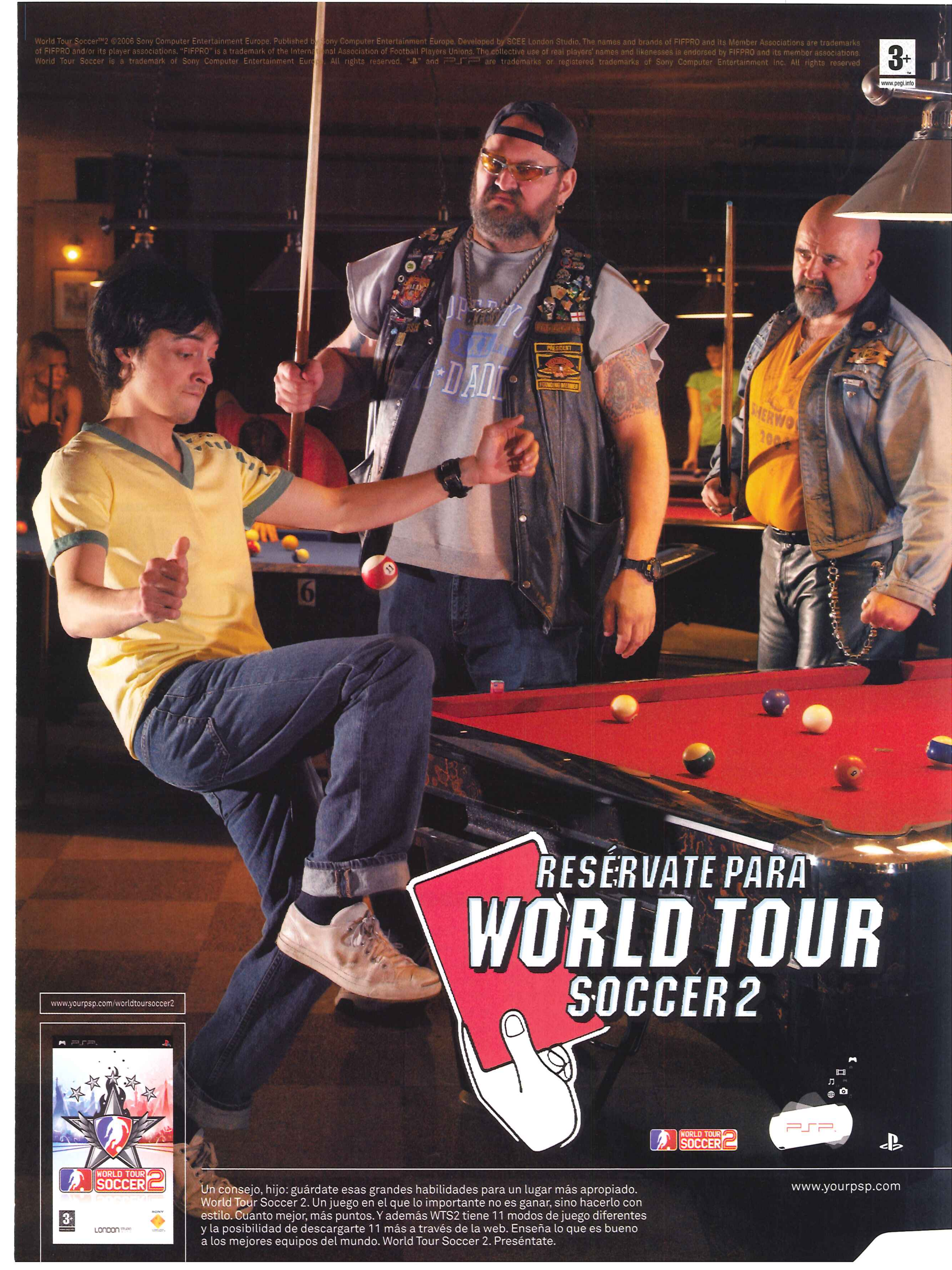
SHINOBIDO

NO CONFUNDIR CON EL CLÁSICO DE SEGA

La Senda Del Ninja es como **Sony C.E.** (distribuidora del juego en Europa) ha decidido traducir el subtítulo original de este juego, *Imashime*. Desarrollado por el mismo estudio responsable de la serie *Way Of The Samurai*, presenta un concepto radicalmente diferente de juego. Parece que estos programadores se han cansado de los tan honorables y taciturnos samuráis y han decidido volver a los asesinos silenciosos por excelencia. Puede que sea esta la clave que explique por qué el título se parece mucho más a la serie *Tenchu* que a los productos anteriores de esta compañía. El protagonista es uno de estos mercenarios medievales conocido como Gou «El Cuervo». Al comienzo de la aventura padece una amnesia galopante, y no está muy seguro de las razones que le llevan a cumplir sus misiones, aunque esto no le impide liquidar a cualquiera que se le ponga por delante sin el menor escrúpulo. Seguro que a estas alturas ya sabes lo que vas a encontrarte: entornos orientales de la época feudal, mucho sigilo e infiltración, decapitaciones por la espalda a gogó, lucha con espadas, acrobacias imposibles y todo tipo de artilugios a utilizar por el protagonista. Bajo una vista en tercera persona tendrás que hacer todo lo posible por no ser detectado mientras buscas el objetivo de cada una de las misiones y resuelves los *puzzles* que se crucen en tu camino.

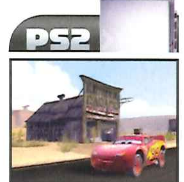


DESPUÉS DE VER HEAVENLY SWORD, ESTOS NINJAS NO IMPRESIONAN DEMASIADO...



World Tour Soccer™2 ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. The names and brands of FIFPRO and its Member Associations are trademarks of FIFPRO and/or its player associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real players' names and likenesses is endorsed by FIFPRO and its member associations. World Tour Soccer is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved
3+
www.pegi.info
RESÉRVATE PARA
WORLD TOUR
SOCCER 2
www.yourpsp.com/worldtoursoccer2
WORLD TOUR SOCCER 2
PSP
www.yourpsp.com
Un consejo, hijo: guárdate esas grandes habilidades para un lugar más apropiado. World Tour Soccer 2. Un juego en el que lo importante no es ganar, sino hacerlo con estilo. Cuanto mejor, más puntos. Y además WTS2 tiene 11 modos de juego diferentes y la posibilidad de descargarte 11 más a través de la web. Enseña lo que es bueno a los mejores equipos del mundo. World Tour Soccer 2. Preséntate.

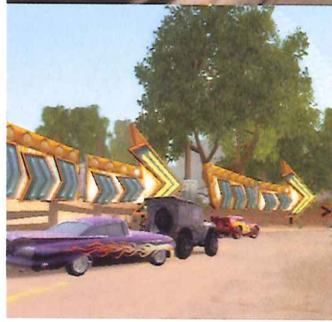
PS2



COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **RAINBOW STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **CARRERAS**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **JULIO 2006**



MINIJUEGOS > Como siempre, estos suponen un soplo de aire fresco a tanta carrera. Son un total de ocho minijuegos y son pruebas muy sencillitas.

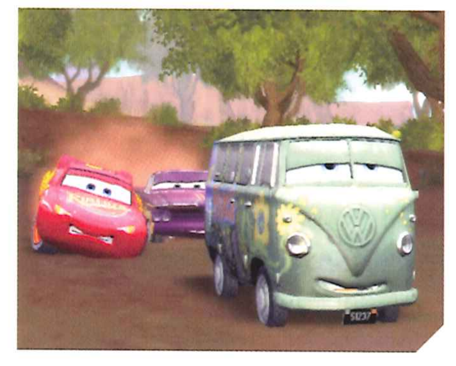


PELEAS AL VOLANTE > En muchas ocasiones, para abrirte paso, tendrás que empujar e intimidar a tus adversarios. Es la ley del más fuerte y el más veloz... Eso sí, no verás daños en la carrocería.









CARS

ESTÁN VIVOS Y CALENTANDO MOTORES...

Se ríen, hablan y lloran... Puede que algún día tu carro se anime y empiece a quejarse de que le pisas demasiado el acelerador. Son cosas de película, de animación sobre todo, pero ¿quién sabe? Por si acaso mímalo. A partir del 14 de julio todos miraremos a nuestro coche de manera diferente, con ingenuidad, con cariño... En fin, es lo que hace toda película de **Pixar**, que retomemos nuestro Peter Pan y que volvamos a creer en la magia. ***Cars*** es la próxima producción de dicha «factoría de los sueños» en salas de cine y, como viene siendo habitual, no podía faltar su conversión a videojuego. Un título de carreras, divertido, variado y que aprovecha al máximo la licencia. Es para niños, es indudable, pero no hay nadie que se resista ponerse al volante de estos peculiares coches. Todos los personajes, desde el prota, Rayo McQueen; Sally, una preciosa *Porsche* 911; Mater, una casi centenaria grúa... aparecerán en el juego y podrán ser conducidos. Cada uno posee unas cualidades diferentes por lo que unos serán más aptos que otros dependiendo del terreno por el que se desarrolle la carrera. El objetivo, como es obvio, es llegar el primero a la meta y para ello tendrás que pisar el acelerador a fondo, tomar las curvas de la mejor manera posible y utilizar todos los trucos que vayas aprendiendo. Hay distintas modalidades de juego, el clásico Historia que sigue el hilo argumental de la película, el *Arcade* que guarda entretenidos minijuegos, y para dos jugadores (el más emocionante). La versión a la que hemos tenido acceso ya apunta maneras, pero esperemos que perfeccionen ciertos detalles pesados como las largas pantallas de carga.

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

EL GÉNERO DE LAS CARRERAS ES EL PERFECTO PARA ESTA ADAPTACIÓN. EL PERO ES QUE PUEDE RESULTAR ALGO MONÓTONO...

CLAVES





1. Todas las localizaciones de Radiador Spring están inspiradas en el largometraje y podrás explorarlas libremente.
2. Desde Rayo McQueen a Sally, pasando por el viejo Mater. Todos los personajes del filme podrán ser conducidos.
3. Modo Historia, Arcade, minijuegos, contra un amigo... Hay un montón de modalidades de juego que te harán pasar entretenidas horas.



PS2

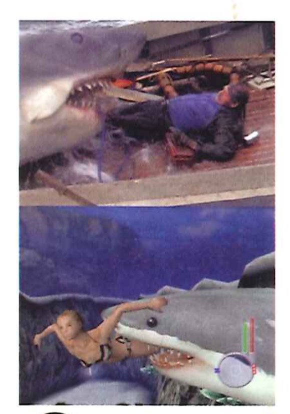
COMPAÑÍA: **MAJESCO ENT.**
DESARROLLADOR: **APPALOOSA INT.**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **SIMULADOR DE GRAN TIBURÓN BLANCO**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **AGOSTO 2006**

JAWS UNLEASHED

POR UNA VEZ, TÚ SERÁS EL DEPREDADOR

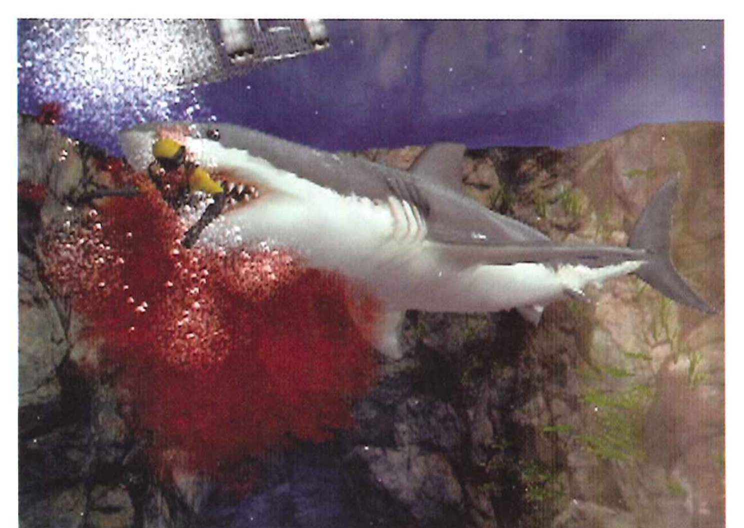
Odio a **Novotrade**, o solía hacerlo. Puede parecer una actitud poco profesional, pero esta gente me hizo sufrir hace más de una década con la soporífera saga del delfín *Ecco*, y luego se cargaron ellos solitos la franquicia *Contra* con dos títulos para **PSone** que no pueden ser nombrados sin la presencia de un exorcista. Ni cambiándose el nombre por el **Appaloosa** consiguieron borrar sus fechorías. Pero he aquí que este verano presentan un nuevo juego inspirado en el mundo marino, pero esta vez no se trata de un delfín encantador, sino de un Gran Blanco, el mayor depredador del planeta, el voraz protagonista de *Tiburón*, la obra maestra de Steven Spielberg. Con la licencia de la película en la mano, **Appaloosa** tomó una ingeniosa decisión: en lugar de enfrentar al jugador al tiburón, ¿por qué no ofrecerle la oportunidad de convertirse en el escualo? ***Jaws Unleashed*** no es precisamente una maravilla gráfica, pero su salvaje mecánica, con el jugador devorando sin parar bañistas y buceadores, destrozando barcas y acechando costas y embarcaderos, supone una auténtica bocanada de aire fresco en un mercado cada vez más falto de ideas. En vista de que ya era imposible evitar el PEGI +18, **Appaloosa** se ha puesto verdaderamente bestia, y ha diseñado un «motor de desmembramiento» gracias al cuál nuestro amigo jamás despedazará a sus víctimas de la misma forma. No puedo esperar a comprobarlo en las tiernas carnes de los parientes de *Ecco*...

CLAVES

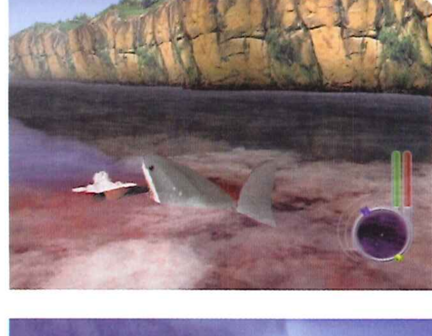


1 Jaws Unleashed aprovecha al máximo la licencia de la película. No sólo utiliza la hiper conocida banda sonora de John Williams, sino que además incluye fotos y secuencias del filme de Spielberg a modo de extra.

2 No nos engañemos: lo mejor de Jaws Unleashed es comerse a la gente, y de la forma más cruel posible, jugando con ellos. Dejar que se alejen, tras la primera dentellada y ver cómo chapotean antes de merendárnoslos.



DIGESTION PESADA > El Gran Blanco es capaz de zamparse todo lo que encuentra. Ya sea matrículas de coche (que te darán puntos) como un buzo.





¡QUE ME SALVO! > Pues va a ser que no. No lo dudes y mastica todo lo que se caiga al agua. Será la única forma de recuperar energía.



¡JAULAS A MI! > Que no te engañe su robusto aspecto. Las jaulas de los buzos no aguantarán ni tres embestidas directas del tiburón. Y son como los Huevos Kinder... ¡todas tienen dentro una sorpresa y una deliciosa merienda!

PRIMERA IMPRESIÓN

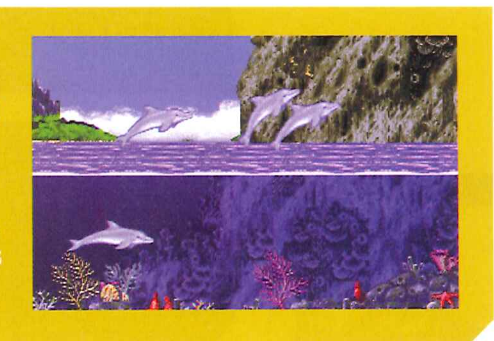


NEMESIS

GRÁFICAMENTE NO SERÁ GRAN COSA, PERO ME HE DIVERTIDO DE LO LINDO DEVORANDO BAÑISTAS. SHARK RULES!!!

DE DELFINES A TIBURONES

Los creadores de Jaws Unleashed no son otros que Appaloosa Interactive (antes Novotrade), padres de uno de los juegos más sobrevalorados de la década de los 90: Ecco The Dolphin. Eso sí, era más efectivo que la valeriana.



DEF JAM FIGHT FOR NY
THE TAKEOVER

PSP



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **AKI CORPORATION**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **JULIO 2006**

LAS RIMAS MÁS VIOLENTAS SE QUEDAN CORTAS

Las estrellas más famosas de la discográfica **Def Jam** llegan a las manos en este genial título de lucha. Ponte en la piel de *Snoop Dogg, Xzibit* y más de 35 artistas diferentes, o crea tu propio personaje y personaliza su aspecto y sus características. **EA** basa su *beat'em-up* para **PSP** en la última entrega aparecida para **PlayStation 2**, añadiendo un marcado estilo de cómic a su modo Historia, entre otras cosas. **The Takeover** une en su desarrollo lo mejor del *beat'em-up* al más puro estilo *Tekken*, lo mejor del *wrestling* y un alto nivel de interacción con los escenarios. En lo que respecta a su motor gráfico, **EA** ha conseguido pasar la versión original de **PS2** a **PSP** sin perder ni un detalle, incluyendo texturas y animaciones. Sólo nos queda esperar a que **Electronic Arts** incluya posibilidades On-line.



SNOOP DOGG > Más de 35 artistas de la discográfica Def Jam se dan cita en lo que se acabará convirtiendo en la «actuación» más violenta de sus carreras.





PRIMERA IMPRESIÓN



DOC SI ES LA MITAD DE BUENO QUE EL DE PS2, SÓLO TEKKEN: DARK RESURRECTION PODRÁ SUPERARLO EN EL GÉNERO.

PIRATAS DEL CARIBE
EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

PSP

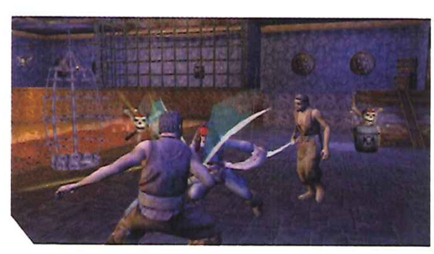


COMPAÑÍA: **BUENA VISTA GAMES**
DESARROLLADOR: **AMAZE ENT.**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2006**

JACK SPARROW DEBUTA EN LA PORTÁTIL DE SONY

Las aventuras del capitán de la Perla Negra han devuelto la gloria cinematográfica al género de piratas, como en sus mejores tiempos. Fruto de semejante éxito, además de estar rodándose dos nuevas entregas que conformarán una trilogía en la gran pantalla, sus personajes también han saltado al mundo de las consolas y debutan en **PlayStation Portable** con una divertida aventura de acción. El lanzamiento del juego coincidirá con el estreno de la película del mismo nombre. El protagonista es Jack Sparrow, aunque también será posible tomar el papel de otros personajes relevantes del filme. Pero ***Piratas Del Caribe*** también tiene reservada algo de acción para *multiplayer*, con un juego que recuerda bastante a *Pirates!* de *Sid Meier*, en feroces combates en pleno océano. La versión que hemos probado no está muy depurada todavía, y los enfrentamientos con espada pueden ser peligrosos si no peleas con cuidado, aunque esperamos que se corrija en la entrega final.





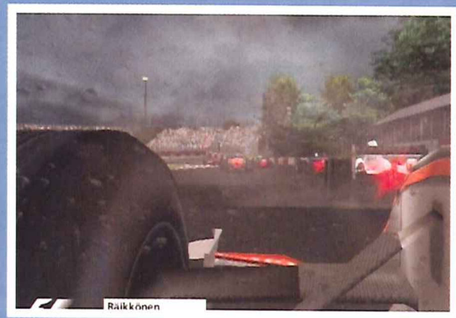
UN POCO DE ESGRIMA > Como buen pirata, Jack Sparrow debe manejar el sable como si fuera su propio brazo. Así que te esperan unas interesantes clases de esgrima para dar su merecido a los adversarios que te salen al paso. El juego también tiene algún que otro enigma más.

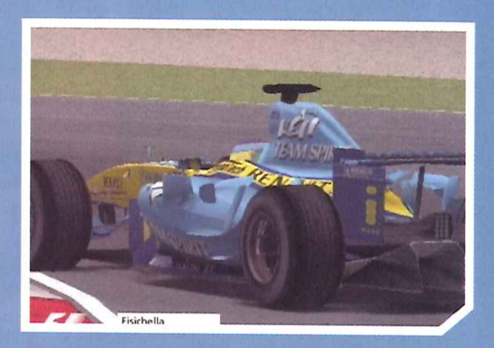
PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER BUENA VISTA GAMES HA INTENTADO PLASMAR LA ATMÓSFERA DE PELÍCULA DE PIRATAS, PERO AÚN LE FALTA UN POCO.









FORMULA 1 06

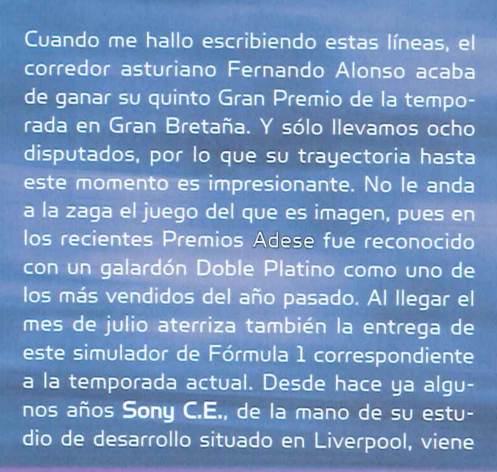


COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **STUDIO LIVERPOOL**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **416 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 €**
www.es.playstation.com/

ACOMPAÑA A ALONSO EN SU TEMPORADA

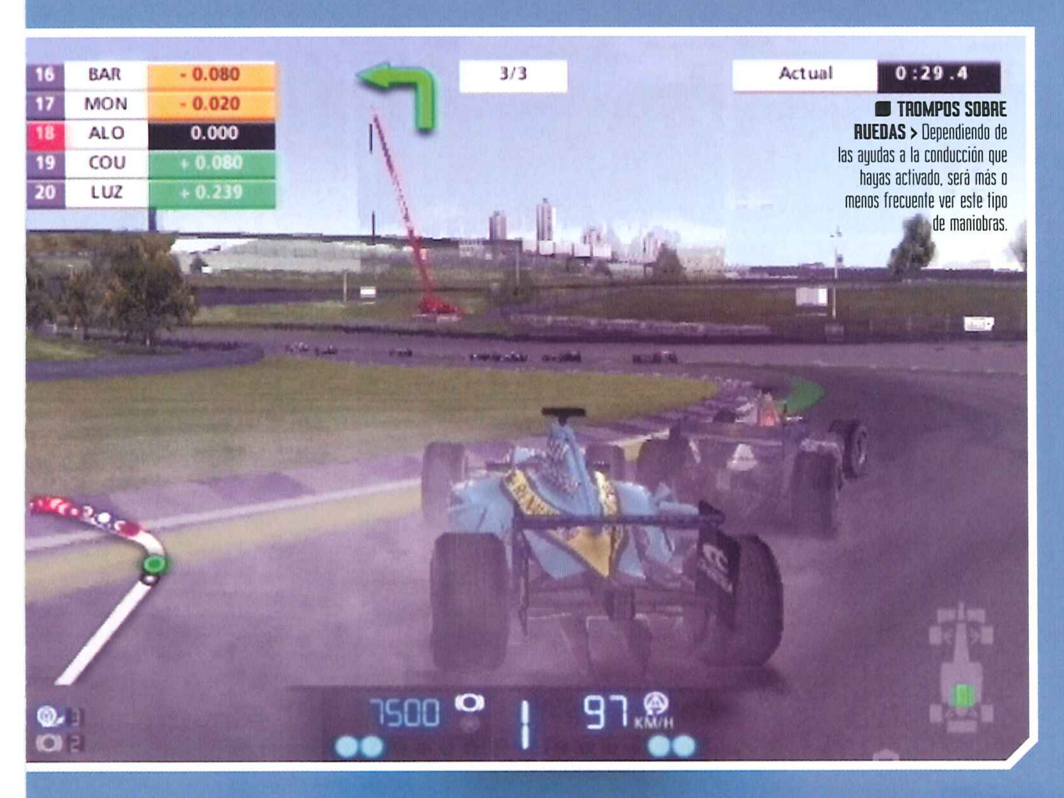
POR **LAST MONKEY**

Cuando me hallo escribiendo estas líneas, el corredor asturiano Fernando Alonso acaba de ganar su quinto Gran Premio de la temporada en Gran Bretaña. Y sólo llevamos ocho disputados, por lo que su trayectoria hasta este momento es impresionante. No le anda a la zaga el juego del que es imagen, pues en los recientes Premios Adese fue reconocido con un galardón Doble Platino como uno de los más vendidos del año pasado. Al llegar el mes de julio aterriza también la entrega de este simulador de Fórmula 1 correspondiente a la temporada actual. Desde hace ya algunos años **Sony C.E.**, de la mano de su estudio de desarrollo situado en Liverpool, viene ofreciendo a los *fans* de este deporte la posibilidad de disfrutar en sus casas de la misma emoción que pueden vivir en el circuito o a través del televisor. Hay que recordar que hace unos años no existía Alonso y el impacto del juego en sí era mucho menor, no porque el título fuera una de esas producciones de infausto recuerdo que necesitaran de una figura famosa para triunfar, sino que parte de su éxito actual se debe al del piloto patrio. A pesar de que conducir un coche es la base del juego, como lo es del resto de sus competidores, la saga *Formula 1* puede presumir de ofrecer una experiencia de juego totalmente diferente. Se centra en recrear hasta el más mínimo detalle todo lo que rodea a este llamado «circo». Por lo tanto, no se trata de uno de esos programas que se puedan disfrutar echando una partida de cinco minutos; para sacarle todo el jugo hay que dejarse imbuir por todos los elementos y posibilidades de juego que pone a disposición del usuario. Por supuesto, al ser el único juego que cuenta con la licencia oficial de la FIA, los programadores









TROMPOS SOBRE RUEDAS > Dependiendo de las ayudas a la conducción que hayas activado, será más o menos frecuente ver este tipo de maniobras.

han sido capaces de incluir a los 11 equipos y 22 pilotos que se disputan este año el Mundial. De la misma forma se representan los 18 Grandes Premios, de Australia a Mónaco pasando por Malasia. Las licencias siguen en el apartado de las voces: podrás escuchar a los mismos comentaristas deportivos que retransmiten las carreras los fines de semana en Telecinco, y además el propio Alonso podrá ser oído de vez en cuando dando consejos sobre la conducción. Por último, será la voz genérica del entrenador de tu equipo la que te informe en todo momento de lo que acontece en la pista y te de las pautas a seguir para avanzar con garantías. Todo este despliegue consigue que te sientas dentro de este gran espectáculo. En cuanto a los modos de juego que incluye la entrega de este año, la estrella continúa siendo, como no podía ser de otra manera, el Campeonato del Mundo. Elige a tu piloto preferido y llévale por los 18 Grandes Premios hasta conseguir el podio. Podrás disputar los entrenamientos, las rondas de clasificación e incluso definir la estrategia de cada carrera en lo que respecta a las paradas en boxes, cantidad de combustible en el depósito del monoplaza, etc. Desde el menú principal también será posible disputar una carrera sencilla, personalizándola al gusto del jugador más exigente, y correr una contrarreloj en cualquiera de los circuitos sin más presión que la que marca el crono. Y para los que quieran algo más completo, pero sin la gran duración del Campeonato del Mundo, pueden optar por el «Fin de Semana de Gran Premio». Dentro del mismo encontrarás todas las rondas de cualquiera de estas competiciones, pero por separado. Otra de las modalidades «creadas» >

FORMULA 1 TV

Dentro de esta opción podrás presenciar las carreras como lo harías desde el sillón de tu casa un fin de semana cualquiera. Contarás con una gran variedad de cámaras y podrás seguir las evoluciones de todos los pilotos desde la cabina. Además, tienes la posibilidad de almacenar tus repeticiones favoritas y enseñárselas a tus amigos para presumir del carrerón que has disputado.







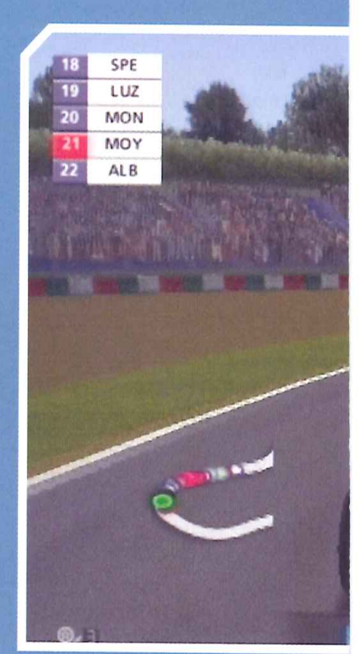
MODO TRAYECTORIA > Esta modalidad de juego regresa con nuevas posibilidades y un interfaz mejorado. Empezarás como piloto de pruebas y deberás ir escalando posiciones.

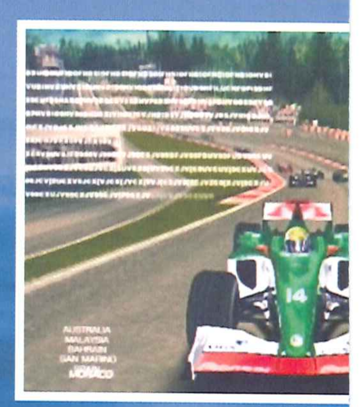




LA TEMPORADA DE ALONSO

BAHREIN · MALASIA · AUSTRALIA · SAN MARINO · EUROPA · ESPAÑA · MÓNACO · GRAN BRETAÑA · CANADÁ · EE.UU. · FRANCIA · ALEMANIA · HUNGRÍA · TURQUÍA · ITALIA · CHINA · JAPÓN · BRASIL

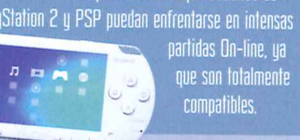




INTRO > La secuencia de introducción es muy similar a la vista en ediciones anteriores. Un vertiginoso montaje de imágenes y música.

¡¡PS2 VERSUS PSP!!

Una de las grandes novedades de la versión 2006 de Formula 1 es la posibilidad de que usuarios de PlayStation 2 y PSP puedan enfrentarse en intensas partidas On-line, ya que son totalmente compatibles.





por **Studio Liverpool** para anteriores ediciones y que regresa en esta de 2006 es la llamada Trayectoria. En ésta comenzarás como piloto de pruebas de una de las escuderías más modestas después de superar sus pruebas de admisión. De entonces en adelante deberás ir ganando todo tipo de competiciones para ir subiendo escalafones que te permitan llegar a competir contra los más grandes. Un buzón de entrada para los mensajes y la ayuda de un *manager* serán imprescindibles en este modo. Se trata sin duda del más profundo y complejo de todos los disponibles; le añade gran solidez a **F1 06** y, sobre todo, variedad y longevidad. Junto con el apartado de extras, que incluye todo tipo de consejos, descripciones y anécdotas sobe la Fórmula 1, este es el grueso de las modalidades para un jugador. Pero la competición On-line es cada vez un requisito más necesario, y esta vez los programadores han incluido más opciones en este sentido. Por supuesto, sigue presentándose la posibilidad de disputar una partida rápida, pero ahora también podrás hacerlo con una temporada completa; es decir, con los 18 Grandes Premios. De esta forma descubrirás realmente quién es el mejor de tus rivales en una competición entera. Pero el trabajo del adaptador de red de **PlayStation 2** no termina aquí, ya que también servirá para ir actualizando el juego con todas las condiciones reales acaecidas en las competiciones. De tal modo que podrás disputar las carreras tal y como sucedieron en la realidad en lo que a parrilla de salida, condiciones meteorológicas y rendimiento y fiabilidad se refiere. Los más puristas y fanáti-





LA LLUVIA > Hará acto de presencia de una forma muy espectacular durante las carreras, junto con otras condiciones meteorológicas.







TRASERA > Durante las carreras contarás con cinco cámaras diferentes, una de ellas a modo de retrovisor.

LA ALTERNATIVA



MOTO GP 4

Como no tiene rival en su disciplina, te aconsejamos el mejor simulador de otro deporte de conducción que acaba de salir en edición Platinum.

CREA TU PROPIO PILOTO

Al comenzar el juego por primera vez, deberás crear un perfil para salvar tus progresos. Junto con el mismo, tendrás que diseñar un conductor que te representará en el juego. Asimismo, tendrás a tu disposición varios parámetros que modificar, como la indumentaria, el casco o la apariencia física, además de la nacionalidad. Y, a pesar de que la disciplina de la Fórmula 1 es (de momento) un deporte sólo reservado a los hombres, también aparecerán varias féminas seleccionables. Para que luego digan que los videojuegos son sexistas...



PODRÁS JUGAR BAJO CONDICIONES REALES

cos adorarán sin duda esta opción. Además existe la posibilidad de disputar partidas Online frente a usuarios de **PSP**. Una vez metidos en faena en cualquiera de sus modos, descubrirás que las cosas no han cambiado mucho. Si por algo destaca este título es porque permite a cualquier jugador disfrutar de él. Gracias a sus posibilidades de configuración podrás convertirlo en el simulador más exigente o en el *arcade* más sencillo. Ayudas en la frenada o en la dirección, desaparición de los daños y de las penalizaciones e incluso una línea en el asfalto que te indicará el trazado aconsejado; todos estos auxilios podrán ser activados o desactivados en cualquier momento al gusto del usuario.

En cuanto al apartado técnico, no se presentan importantes novedades, aunque la verdad es que poco más se puede hacer con el *hardware* existente (habrá que esperar para ver la versión que los programadores están desarrollando para **PlayStation 3**). Por encima de todo prima el realismo, el de los vehículos y también el de los escenarios. Cualquier aficionado se dará cuenta de hasta dónde llega esta pasión por el detalle.

La fluidez de los movimientos en pantalla, aún cuando todos los monoplazas se agrupan en poco espacio, es también digna de mención. A destacar la inclusión de coches clásicos para los que expriman el programa de **Sony C.E.** al máximo. En resumen, una fantástica oportunidad para revivir un año más, y ahora que está tan de moda, todo el espectáculo de un deporte que mueve masas desde un punto de vista bastante más emocionante.

FORMULA 1 06


3+



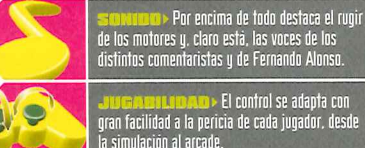


El alto grado de detalle con el que se han reproducido todos los apartados de la Fórmula 1.

Quizá algunos echen de menos más novedades, pero es difícil innovar en un género así.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Tanto monoplazas como circuitos se hayan recreados con gran nivel de detalle y realismo absoluto.	9.3
SONIDO> Por encima de todo destaca el rugir de los motores y, claro está, las voces de los distintos comentaristas y de Fernando Alonso.	9.2
JUGABILIDAD> El control se adapta con gran facilidad a la pericia de cada jugador, desde la simulación al arcade.	9.3
DURACIÓN> Con todos los modos de juego disponibles para uno o varios jugadores, seguro que te durará hasta la próxima temporada.	9.2

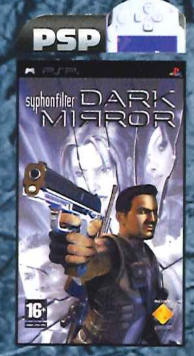






CONCLUSIÓN> Los aficionados a la Fórmula 1 y a los juegos de conducción en general encontrarán aquí todo lo que rodea a este mágico deporte. Si quieres sentir lo mismo que Alonso, este es tu juego. **9.3**





COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY BEND**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **ESPIONAJE TÁCTICO/SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-8**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **384 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.syphonfilter.com



RTL > Haz uso del nuevo Rapid Traversal Line (una especie de garfio) para llegar a diferentes zonas del juego. Podrás disparar con una mano mientras te sujetas con la otra.

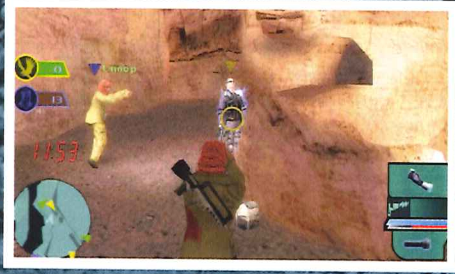


SYPHON FILTER: DARK MIRROR

GABE LOGAN REGRESA CON SU MEJOR AVENTURA

POR **DOC**







Después de varias entregas en **PSone** y un estreno poco afortunado en **PS2** con *Omega Strain* (con un desarrollo y unas posibilidades On-line por delante de su generación), *Syphon Filter* se estrena en la portátil de **Sony** con la que puede ser la entrega más jugable, visualmente cuidada y con más posibilidades de toda la saga. La combinación entre aventura, sigilo y *shoot'em-up* creada con la primera entrega por **989 Studios** llega a su apogeo en ***Dark Mirror***, gracias sobre todo a un desarrollo estructurado de una forma muy eficiente en todos sus modos de juego. Así, en Historia, compuesto por siete diferentes capítulos, podrás manejar a Gabe Logan o Lian Xing (e interactuar con ambos personajes), a través de un sistema de control que emula el segundo *stick* analógico con los cuatro botones principales. Cada uno de los capítulos está formado por varios niveles en los que tendrás que hacer uso de todo tipo de armamento (rifles de francotirador, granadas, semi-automáticas...), resolver *puzzles* y utilizar convenientemente tres tipos de visión (nocturna, infrarroja y otra que te desvelará trampas y objetos importantes). Su peculiar sistema de control posee tres configuraciones distintas y permite modificar la velocidad de giro horizonal y vertical; mejorar su control en **PSP** parece imposible. Otro de los apartados que no puede ser superado es el gráfico. Aunque su *frame rate* no supera en exceso el de la mayoría de títulos para la portátil de **Sony**, la calidad de las texturas sí que lo hace (al fin alguien le ha cogido «el truco» al sistema de compresión de texturas de **PSP**) y su motor físico es de lo más realista que hemos visto. Junto al modo Historia se hallan extras como el Entrenamiento, en el que serás recompensado si cumples ciertos requisitos, cuatro misiones extra y una modalidad multijugador en la que podrás disfrutar On-line con cuatro diferentes opciones de juego y cinco escenarios. Si creías que el mejor *Syphon Filter* sólo podía jugarse en **PSone**, ***Dark Mirror*** te demostrará que la mejor entrega de la saga es portátil.









LA ALTERNATIVA

SPLINTER CELL: ESSENTIALS

Si lo tuyo no es la acción y prefieres el sigilo, el título de UbiSoft te gustará; pero no esperes una calidad técnica como la de SF:DM.

ATAQUES MELEE > Si estás lo suficientemente cerca de un enemigo, podrás tirarle al suelo de un golpe.

INTERACCIÓN > En determinadas zonas tendrás que ordenar a otro personaje que se oculte, que te siga o que te cubra las espaldas.

MODO MULTIJUGADOR > Podrás enfrentarte a un máximo de siete jugadores a través de Internet o en Ad-hoc. Elige entre cuatro diferentes modos de juego y comunícate entre tus compañeros mediante el headset lanzado junto a SOCOM.

VISIÓN > A las clásicas infrarroja y nocturna se le une una que te muestra trampas, objetos con los que interactuar y dispositivos electrónicos.

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

16+

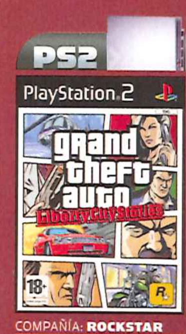
Su motor gráfico está entre los mejores que hemos visto en PSP. Presenta infinidad de posibilidades jugables.

Al principio, cuesta adaptarse al peculiar modo de juego. Los largos diálogos entre los personajes vuelven a escena.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Presenta un motor físico muy realista y unas texturas de una calidad como nunca habíamos visto en un título para PSP.	9.3
SONIDO> Las voces han sido dobladas al castellano, la banda sonora es muy cinematográfica y los efectos de sonido muy realistas.	9.1
JUGABILIDAD> Su jugabilidad mezcla a la perfección aventura, shoot'em-up y sigilo. Los extras, como el Entrenamiento, son geniales.	9.2
DURACIÓN> Siete capítulos en el modo Historia, Entrenamiento, extras de todo tipo y un modo multiplayer On-line para 8 jugadores.	9.0

CONCLUSIÓN> Actualmente es imposible encontrar un título para PSP más completo, mejor diseñado y con más posibilidades que Syphon Filter: Dark Mirror. **9.2**



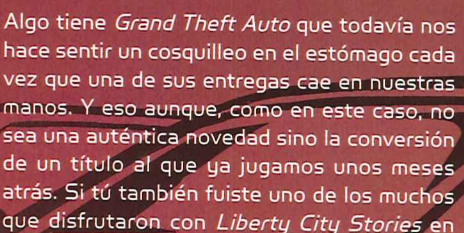
COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR LEEDS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **330 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,99€**
www.rockstargames.com/libertycitystories

GTA LIBERTY CITY STORIES

TONI CIPRIANI SE PRESENTA EN PS2 SIN CAMBIARSE DE ROPA



POR **SUPERNENA**



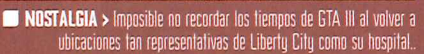
Algo tiene *Grand Theft Auto* que todavía nos hace sentir un cosquilleo en el estómago cada vez que una de sus entregas cae en nuestras manos. Y eso aunque, como en este caso, no sea una auténtica novedad sino la conversión de un título al que ya jugamos unos meses atrás. Si tú también fuiste uno de los muchos que disfrutaron con *Liberty City Stories* en **PSP**, seguramente te estés preguntando cuáles son las novedades que ofrece la versión **PS2** respecto al original. La respuesta es casi de Perogrullo, que se puede jugar en **PS2** y nada más. Las mismas misiones, los mismos paquetes ocultos, los mismos vehículos y las mismas armas. Lo cual ya es decir mucho, desde luego, pero si *Liberty City Stories* sigue sin tener competencia en el catálogo de **PSP**, para hacer sombra a su homólogo de sobremesa se bastan y se sobran sus propios antecedentes en la saga. Antes de entrar en materia, repasemos los elementos básicos de este juego dividido en tres islas y ambientado en la misma ciudad que *GTA III*. El protagonista es Toni Cipriani, un antiguo hombre de confianza de la familia Leone, que ya aparecía como secundario en aquella tercera edición. Como de costumbre, la historia transcurre en los bajos fondos y gira en torno al tráfico de



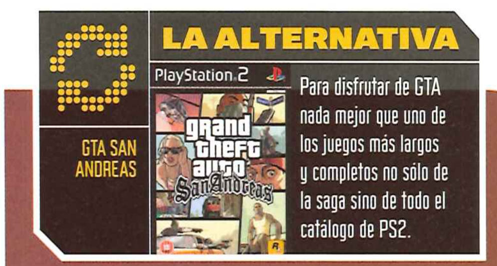
TONI COGIÓ SU FUSIL > O su escopeta, o su rifle de francotirador, o su lanzagranadas, su motosierra, su katana...







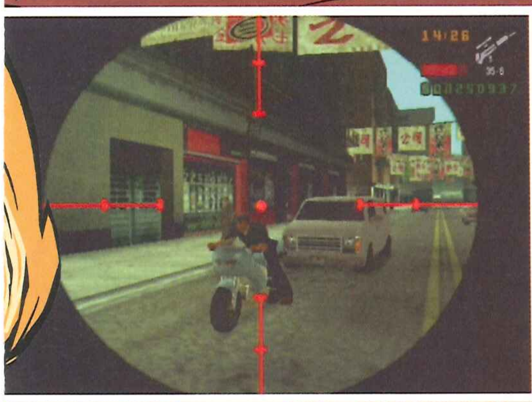
NOSTALGIA > Imposible no recordar los tiempos de GTA III al volver a ubicaciones tan representativas de Liberty City como su hospital..



drogas, la prostitución o la corrupción política. Las misiones están divididas por personajes y siguen igualmente la tónica habitual: intimida, extorsiona, chantajea y neutraliza a quien se interponga en tus intereses o los de los Leone, todo con la libertad de acción que ha hecho grande a esta franquicia. Llegados a este punto, y antes de que algún reaccionario se eche las manos a la cabeza, casi resulta reiterativo recordar que la calificación por edad de este juego es de +18, o lo que es lo mismo, que estamos ante un producto dirigido exclusivamente a un público adulto. Entrando ya en materia, hay que decir que, con las dos versiones delante, apenas se aprecian diferencias en el plano técnico, y aquellos gráficos que eran más que dignos en **PSP** no dan del todo la talla en la versión grande. Es decir, echamos de menos mejoras en las texturas y se producen algunas ralentizaciones. La banda sonora, idéntica y, aunque no tan extensa como la de *Vice City* o *San Andreas*, no deja de ser una maravilla: diez emisoras con música de todo tipo y un excelente doblaje »



A DOS RUEDAS > Una moto es una de las formas más rápidas de desplazarse por la ciudad... Lo único malo es que no puedes escuchar música mientras conduces.









AL VOLANTE > En Liberty City Stories podrás encontrar más de 70 medios de locomoción diferentes incluyendo taxis, camiones de basura, ambulancias y demás vehículos con misiones de Vigilante, transportes acuáticos como una lancha fueraborda, scooters y motocicletas para los amantes de las dos ruedas, o hasta vehículos de gran tonelaje como autocares, camiones y hasta tanques.



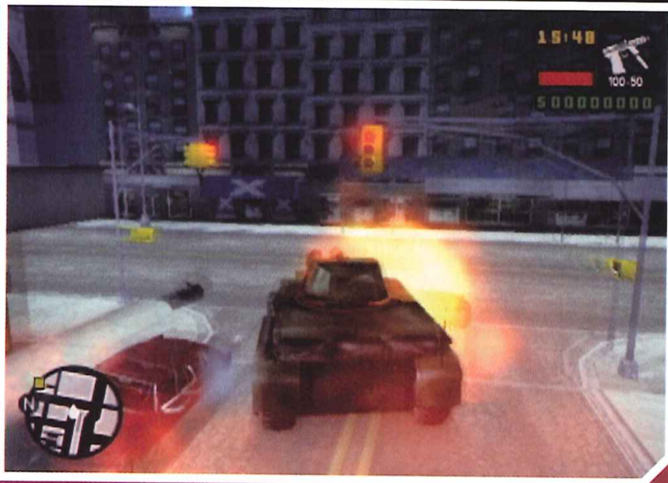




que, lamentablemente sólo podrás escuchar en inglés. Pero, sin duda, la gran ventaja de jugar en **PS2** reside en un control mucho más preciso gracias a los dos *joysticks* del *DualShock 2*. De esta forma, conducir por las calles de *Liberty City* se convierte en una experiencia bastante más gratificante y el control de la cámara y el personaje se vuelve más intuitivo. La gran ausencia es el divertido modo multijugador incluido en la versión portátil y que en los 128 *bits* ha desaparecido sin dejar rastro. Estamos, en conclusión, ante una conversión demasiado directa, que hubiese admitido perfecciones a nivel técnico pero que no deja de ser un *GTA*, con todo lo que eso conlleva. Una compra obligada si no jugaste a la versión **PSP** y con un precio tan competitivo (29,99 Euros) que merece la pena hacerse con él simplemente para contar con la franquicia completa en **PlayStation 2**.







LIBRE ALBEDRÍO > En la Ciudad de la Libertad todo está permitido, cuando estés fuera de una misión podrás moverte por todas las zonas desbloqueadas y hacer lo que se te antoje.









SIN SORPRESAS > Tanto la historia como las misiones son idénticas a las de la versión de PSP y, encima, nos quedamos sin modo multijugador.

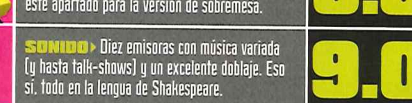
GTA: LIBERTY CITY STORIES

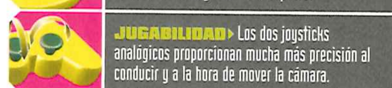
18+

El control con el DualShock 2 es mucho más preciso.
Su ajustadísimo precio de lanzamiento.

La ausencia de novedades y la exclusión del multijugador.
Que no se haya trabajado en mejoras gráficas.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**







GRÁFICOS > Nunca ha sido la mayor baza de la saga pero no habría estado de más remozar este apartado para la versión de sobremesa. **8.3**

SONIDO > Diez emisoras con música variada (y hasta talk-shows) y un excelente doblaje. Eso sí, todo en la lengua de Shakespeare. **9.0**

JUGABILIDAD > Los dos joysticks analógicos proporcionan mucha más precisión al conducir y a la hora de mover la cámara. **9.0**

DURACIÓN > Si exprimiste la versión portátil ya conocerás todos sus secretos. Si no, tienes unas 20 horas de juego sólo con las misiones. **8.5**



CONCLUSIÓN > Aunque es inevitable sentirse un poco decepcionado ante una conversión tan directa, una entrega de la saga GTA es siempre una compra segura y más, a tan buen precio. **8.7**

PlayStation®2



De la mano de Polyphony Digital Inc., creadores de la saga Gran Turismo®, llega Tourist Trophy, el simulador real de motos.

El nuevo sistema de control de Tourist Trophy te permite pilotar de forma única cada moto, controlando la posición y el peso de tu cuerpo para ofrecerte una sensación total de fusión entre hombre y máquina.

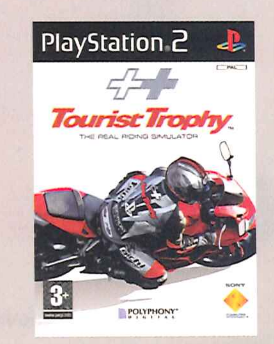
Velocidad real. Control real. Tourist Trophy: el simulador real de motos.

Tourist Trophy
THE REAL RIDING SIMULATOR



touristtrophy.com

3+
www.pegi.info





PSP



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **80 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
http://www.locoroco.com

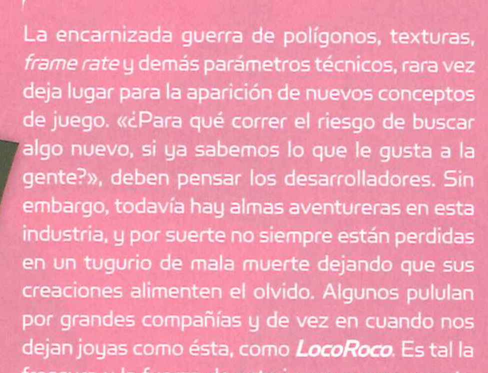
LOCO ROCO

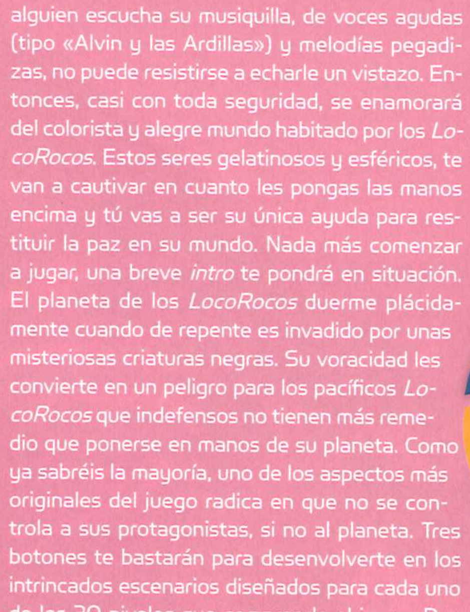
PlayStation.2 PLATA

UN ARCO IRIS DE DIVERSIÓN SÓLO PARA TU PSP

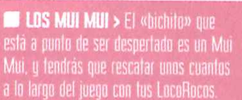
POR **R. DREAMER**

La encarnizada guerra de polígonos, texturas, *frame rate* y demás parámetros técnicos, rara vez deja lugar para la aparición de nuevos conceptos de juego. «¿Para qué correr el riesgo de buscar algo nuevo, si ya sabemos lo que le gusta a la gente?», deben pensar los desarrolladores. Sin embargo, todavía hay almas aventureras en esta industria, y por suerte no siempre están perdidas en un tugurio de mala muerte dejando que sus creaciones alimenten el olvido. Algunos pululan por grandes compañías y de vez en cuando nos dejan joyas como ésta, como ***LocoRoco***. Es tal la frescura y la fuerza de este juego que en cuanto alguien escucha su musiquilla, de voces agudas (tipo «Alvin y las Ardillas») y melodías pegadizas, no puede resistirse a echarle un vistazo. Entonces, casi con toda seguridad, se enamorará del colorista y alegre mundo habitado por los *LocoRocos*. Estos seres gelatinosos y esféricos, te van a cautivar en cuanto les pongas las manos encima y tú vas a ser su única ayuda para restituir la paz en su mundo. Nada más comenzar a jugar, una breve *intro* te pondrá en situación. El planeta de los *LocoRocos* duerme plácidamente cuando de repente es invadido por unas misteriosas criaturas negras. Su voracidad les convierte en un peligro para los pacíficos *LocoRocos* que indefensos no tienen más remedio que ponerse en manos de su planeta. Como ya sabréis la mayoría, uno de los aspectos más originales del juego radica en que no se controla a sus protagonistas, si no al planeta. Tres botones te bastarán para desenvolverte en los intrincados escenarios diseñados para cada uno de los 30 niveles que comprende el juego. Dos







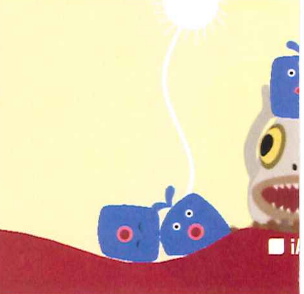


LOS MUI MUI > El «bichito» que está a punto de ser despertado es un Mui Mui, y tendrás que rescatar unos cuantos a lo largo del juego con tus LocoRocos.



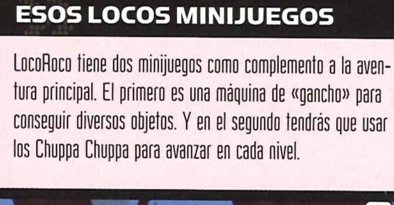
ENEMIGOS > No todos los seres son adorables, y algunos como los Gammutto te atacarán sin piedad.





ESOS LOCOS MINIJUEGOS

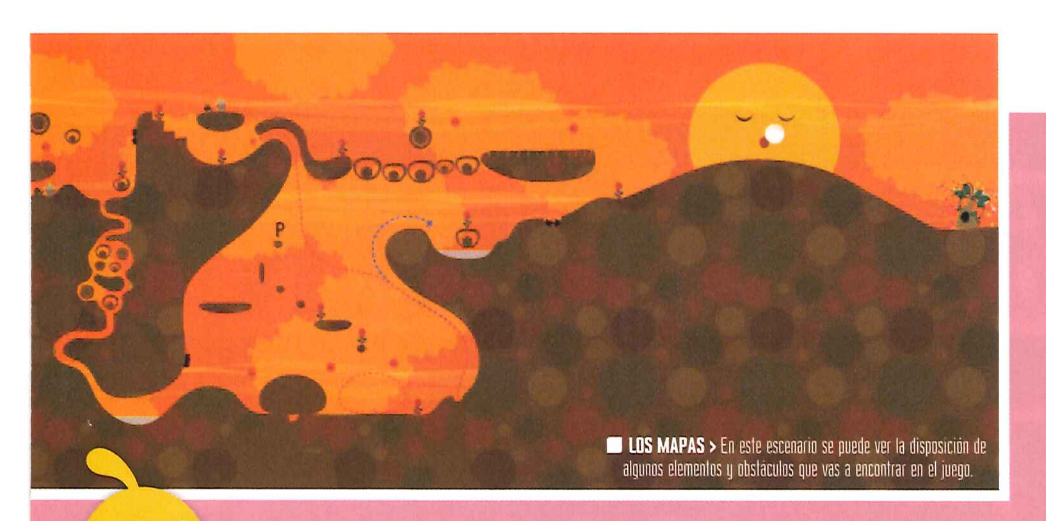
LocoRoco tiene dos minijuegos como complemento a la aventura principal. El primero es una máquina de «gancho» para conseguir diversos objetos. Y en el segundo tendrás que usar los Chuppa Chuppa para avanzar en cada nivel.











LOS MAPAS > En este escenario se puede ver la disposición de algunos elementos y obstáculos que vas a encontrar en el juego.



LA ALTERNATIVA

ME & MY KATAMARI

Namco ha dado forma a un título muy peculiar y original que, si te ha gustado LocoRoco, es lo más parecido y divertido que vas a encontrar.

RINCONES SECRETOS

Uno de los pilares de LocoRoco son las zonas secretas. Como te puedes imaginar, en un plataformas 2D como éste van a ser el pan de cada día. Muros que se pueden romper, otros que desaparecen al tocarlos y muchos conductos ocultos.

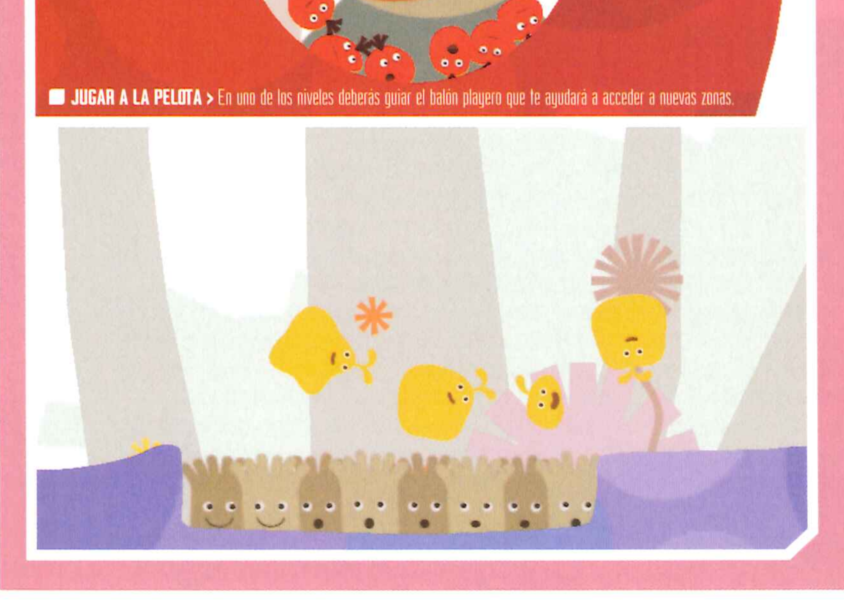


(L y R) para inclinar el escenario a izquierda y derecha, o saltar si se pulsan a la vez, y Círculo para separar o unir a los *LocoRocos*. Pero no todo será tan sencillo como aprenderse los controles, acceder a algunos parajes requiere una destreza digna de los plataformas más clásicos 2D de las generaciones de 8 y 16 *bits*. En cada nivel hay que cumplir una serie de objetivos, rescatar a 20 *LocoRocos* (esto se consigue descubriendo y engullendo unas plantas especiales), encontrar a unos amigos de las bolitas de gelatina, los *Mui-Mui*, que normalmente están escondidos en los lugares más recónditos del mapeado, hallando un determinado número de objetos para la Casa Loco y, además, se puede jugar también contra el crono. Como puedes imaginar, si quieres terminar el juego con un porcentaje del 100% vas a tener que echarle muchas horas, descubrir entradas secretas, plataformas aéreas inaccesibles en apariencia y no perder un solo *LocoRoco* por el camino evitando a todo tipo de enemigos. Si aún así te parece poco, ***LocoRoco*** tiene también dos minijuegos en el menú principal. Uno, la Grúa *Mui-Mui*, funciona como las típicas máquinas de gancho de los bares en las que se pueden sacar los objetos más variopintos, como mecheros, peluches y otras baratijas, que aquí son sustituidas por *items* para la Casa Loco y otras sorpresas. En el segundo minijuego, *Chuppa Chuppa*, se tienen que utilizar estos personajillos con trompa para ir avanzando por diferentes niveles, teniendo cuidado de no caer en los pinchos. Dentro de los minijuegos también se ha añadido un Editor Loco, para crear tu propia fase. Por último, la Casa Loco te permitirá usar todos los objetos encontrados en la aventura para crear un hogar para tus *LocoRocos*.





...TE! > Los Musukusu retendrán ...Roco si no les alizas a tiempo.



JUGAR A LA PELOTA > En uno de los niveles deberás guiar el balón playero que te ayudará a acceder a nuevas zonas.

LOCOROCO 3+

(+) El ingenioso diseño de los niveles, su colorido y el compacto sistema de juego. La genial banda sonora.

(−) Es un juego para tomar en dosis ligeras, de otra forma puede producir empacho y resultar un poco repetitivo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Hay que premiar la audacia de sus creadores, con un diseño en 2D brillante y sencillo, colorista y con una cohesión sólida.	9.2
SONIDO > El lenguaje ficticio es tan encantador como el aspecto de los LocoRoco. Las canciones no podrás quitártelas de la cabeza.	9.3
JUGABILIDAD > Una mecánica sencilla que te puede llevar a hacer cosas muy complicadas, secretos, y objetivos a completar en cada nivel.	9.2
DURACIÓN > Si quieres acabar el juego al 100%, disfrutar de los minijuegos, construir una Casa Loco, tendrás que echar muchas horas.	9.1

CONCLUSIÓN > Está claro que LocoRoco se desmarca de las tendencias actuales para deleitarnos con algo completamente diferente y muy, pero que muy, agradable de jugar. ¡Viva LocoRoco! **9.2**



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SURVIVAL HORROR**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS/JAPONÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **75 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
www.es.playstation.com

FORBIDDEN SIREN 2



EL TERROR LLAMA A TU DUALSHOCK



Los amantes de la intriga y el terror estamos de enhorabuena. Durante estas primeras semanas del periodo estival contaremos con dos de las mejores muestras de lo que el género *Survival Horror* ha dado de sí en la actual generación de 128 *bits*, que no ha sido poco. A la recopilación de *Silent Hill* para **PS2** se suma la secuela de un título que, allá en su debut en 2003, se desmarcaba de los convencionalismos jugables de un género algo oxidado gracias a un excelente apartado gráfico que te sumergía de lleno en una inquietante historia de terror «a la japonesa» y una jugabilidad de singular mecánica con un desarrollo argumental que invitaba a la confusión. Sin duda, estas dos últimas premisas se convirtieron en el principal *handicap* para que *Forbidden Siren* alcanzara el calificativo de clásico. Los mismos responsables de la primera entrega repiten en ***Forbidden Siren 2***, con los célebres Keiichiro Toyama, Isao Takahasi y Naoko Sato a la cabeza de un proyecto que, además de consolidar el subgénero *Japanese Horror*, nos brinda la oportunidad de asomarnos a un universo jugable que poco tiene en común con el resto de ofertas que alberga el actual catálogo de la consola de **Sony**. **Project Siren** se ha encargado de volver a elaborar una trama argumental brillante, donde los protagonistas y sus diversos capítulos personales se entrecruzan constantemente, con la misteriosa isla Yamijima y sus habitantes «no muertos» como telón de fondo. El apartado técnico consigue, una vez más, recrear una atmósfera repleta de angustia y desasosiego de forma única y precisa, con detalles gráficos como la iluminación y calidad de las texturas que poco tienen que



■ EXPRESIÓN FACIAL > Se han escaneado los rostros originales para garantizar expresiones casi humanas.

LA ALTERNATIVA

THE SILENT HILL COLLECTION

Con motivo del estreno del filme (28 de julio), Konami saca a la venta una reedición de los capítulos 2, 3 y 4: The Room. No te la pierdas.

■ ENFRENTAMIENTOS > Serán muchas las ocasiones en las que deberás hacer frente a los zombis de cada nivel sin un arma en tus manos (haz un buen uso de las armas de fuego y cuida de llevar siempre en tu inventario una blanca). Si eres alcanzado por un Shibito, utiliza los sticks analógicos L3 y R3 para deshacerte de él.

■ COOPERACIÓN > Son muchos los niveles en los que te verás acompañado de otro personaje. Si ya es difícil superar ciertos enclaves, con la presencia de un compañero la cosa se complica aún más. Eso sí, podrás dar órdenes para que se escondan o llamen la atención de los enemigos.

VISTA AJENA

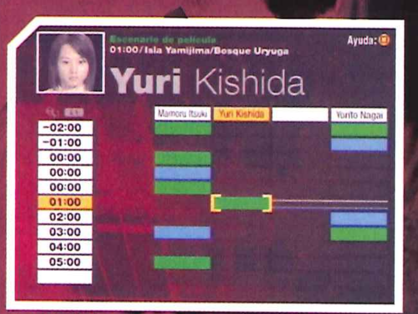
Sigue siendo fundamental para avanzar en el juego. Controla el movimiento de tus enemigos e incluso adopta la visión de un perro guía. Las fases de Shu Mikami son simplemente soberbias.

NO MUERTOS

Los habitantes de la isla se pueden agrupar en los ya conocidos Shibitos y los sensibles a la luz Yamibitos. La IA de ambos es bastante alta. Para abatirlos, un arma blanca o la eficaz linterna.



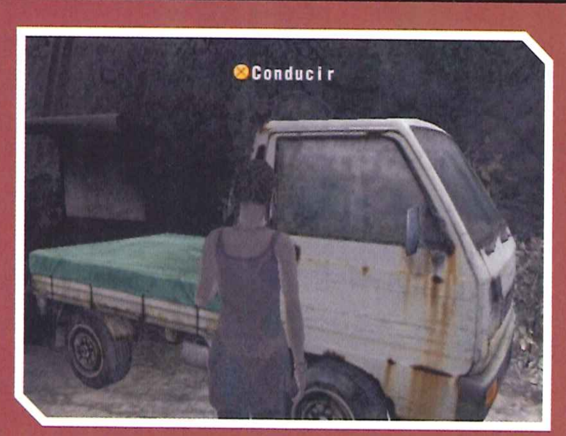




NAVEGADOR > Desde esta pantalla irás recorriendo cada uno de los capítulos del juego. Cada fase dispone objetivos secundarios que deberás completar para alcanzar el cien por cien de la aventura.



ARCHIVOS > Fruto de la exploración por la isla irás engrosando diferentes pruebas que te ayudarán a comprender el misterio que encierra cada personaje de Forbidden Siren 2.









PODER FEMENINO > Aunque son muchos los personajes que controlarás a lo largo de la aventura, en FS2 los protagonistas femeninos cuentan con una especial importancia.

PUZZLES

Como en toda buena aventura que se precie, los diferentes puzzles están presentes para exigir una mínima «comedura de coco». En la mayoría deberás ayudarte de la vista ajena para poder encontrar la pieza clave que te ayude a resolverlos. También contarás con pequeñas ayudas desde el menú principal del juego. Pulsa Start en cualquier momento para acceder a él.



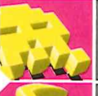
envidiar a los de cualquier entrega de *Silent Hill*. Sin embargo, el apartado jugable vuelve a desorientarnos a pesar de haberse potenciado elementos tan importantes como la libertad de acción. El desarrollo de la historia y la mecánica de juego siguen los pasos de su predecesor, insistiendo en la controvertida fórmula «ensayo y error». Algo que, a mitad de la aventura, se convierte en todo un desafío a la paciencia y habilidad con el *DualShock 2*. ***Forbidden Siren 2*** continúa siendo un producto sólo apto para un público ávido de nuevas sensaciones. Aunque el equilibrio perfecto entre la innovación y jugabilidad aún está un poco lejos de ser encontrado por el equipo interno de **SCEI**, nos encontramos ante un juego que, para quienes se familiaricen con todos los aspectos que le rodean, se convertirá en una incomprendida pieza de culto. **Project Siren**, aplaudimos vuestro riesgo y esperamos ansiosamente el próximo proyecto, confirmado recientemente para **PS3**. Canta, sirena, canta...

FORBIDDEN SIREN 2 — 16+


La primera mitad del juego te enganchará durante horas.
El apartado técnico, marca de la casa y referente en el género.


En ocasiones, la jugabilidad se vuelve demasiado exigente.
Pasará desapercibido para un gran número de usuarios.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Se han tomado más de treinta mil fotografías y escaneado los rostros de los protagonistas para asegurar el mayor realismo.	9.2
SONIDO> La banda sonora brilla por su ausencia. Los efectos de sonido te pondrán en más de una ocasión los pelos de punta.	9.0
JUGABILIDAD> SCEI y Project Siren continúan por el buen camino aunque su idea sigue resultando no apta para todos los públicos.	8.0
DURACIÓN> Cada capítulo dispone de varios niveles de dificultad y objetivos secundarios. Se ha incluido el modo de juego Time Attack.	8.4





CONCLUSIÓN> Las primeras diez horas de juego te dejarán sin aliento. Después, la curva de dificultad crece vertiginosamente. Echamos en falta un mayor equilibrio jugable. ¿Un juego de culto?





¡¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!!
LA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION® PORTABLE
DE LOS CREADORES DE PLAYSTATION©2 REVISTA OFICIAL
PSP™
PlayStation®Portable
GUÍA OFICIAL
YOURPSP.COM
LOCO ROCO
¡¡PREPÁRATE PARA EL JUEGO DEL VERANO!!
¡¡REGALAMOS UNA PSP BLANCA Y 60 JUEGOS!!
PSP WHITE CERAMIC
EL BLANCO DE TODAS LAS MIRADAS
¡MÁS DE 70 JUEGOS PUNTUADOS!
• CÓMO SACARLE PARTIDO A TU PSP •
• LAS MEJORES WEB PARA DESCARGAR •
• LOS TRUCOS MÁS BUSCADOS • UMD-VIDEO Y AUDIO •
GUÍAS COMPLETAS DE GTA LIBERTY CITY STORIES Y PRO EVOLUTION SOCCER 5
• PERIFÉRICOS INDISPENSABLES •
¡¡LLÉVATE ESTE CABLE USB DE REGALO!!
POR SÓLO 5'95 EUROS
REVISTA + CABLE USB
GRUPO ZETA 30 aniversario

PSP

TOMB RAIDER

VETE CON LARA A JUGAR AL PARQUE

COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **BUZZ MONKEY**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **304 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
http://www.tombraider.com

POR **LAST MONKEY**

A la hora de adaptar un juego aparecido en plataformas «de sobremesa» a la portátil más potente del mercado, se puede tirar por dos caminos. El primero consiste en crear una nueva versión teniendo en cuenta las «peculiaridades» de **PSP**. Pero seguramente si los programadores de **Buzz Monkey Software** (los que se han encargado de este trabajo bajo la supervisión de **Crystal Dynamics**, responsables del original) hubieran elegido esta opción, ahora podrías quejarte al no tener entre manos el mismo título. La segunda opción pasa por intentar trasladar el juego tal cual, respetando todos y cada uno de sus apartados. Este último caso es el que nos ocupa, y aunque el trabajo ha sido sin duda muy meritorio, no está exento de ciertos inconvenientes. El desarrollo del juego es el mismo que nos sorprendió gratamente en **PS2**. Un regreso a los oríge-

GIRA LA BOLA > El nuevo motor físico del juego permite unos puzzles mucho más inteligentes e integrados en la acción.

ACCIÓN > Muchos enemigos y nuevos movimientos para Lara.

LEGEND

nes de Lara centrándose en la exploración de entornos de leyenda (templos en ruinas, selvas africanas e incluso urbes *hi-tech*), las plataformas (mucho más dinámicas y divertidas que en entregas anteriores), los *puzzles* (inteligentes y bien integrados) y la acción, siendo este último aspecto el más flojo, aunque realmente tampoco tiene demasiada importancia en el conjunto total. El magnífico control de la protagonista se muestra un poco menos magnífico en **PSP**. Sigue siendo más que suficiente para jugar con garantías, pero se echa de menos más que nunca la presencia de un segundo *stick* analógico a la hora de mover la cámara. Los programadores han intentado suplir esta ausencia mediante el uso del botón Cuadrado, pero no funciona todo lo bien que debería. Técnicamente impresiona que personajes y entornos sean tan similares a los de **PS2**, pero las consecuencias de tal derroche gráfico siempre las acaba pagando el mismo, el *frame rate*. Pese a ser más suave que en las *betas* que probamos anteriormente, continúa dando algunos tirones y, en general, no está a la altura del resto del juego. Otro detalle que nos ha llamado la atención es la oscuridad de los escenarios, algo que no ocurría en **PS2**. Para compensar todo esto (quizá estemos pidiendo demasiado, después de todo) se ha incluido un modo de juego exclusivo llamado Desafíos *Tomb*, donde sólo o en compañía de un amigo tendrás que superar una especie de circuito de habilidad lleno de saltos y trampas. Todo esto es en resumen lo que ofrece la primera entrega de las aventuras de Lara para **PSP**, que está bien, pero no podemos evitar la sensación de habernos quedado a medias. Esperamos la segunda con ansia.

EL MISMO DESARROLLO QUE EN PS2

LA ALTERNATIVA



PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

Últimamente estos dos siempre andan a la gresca, pero en PSP no hay color. Lara gana de largo en esto de las plataformas con aventura.

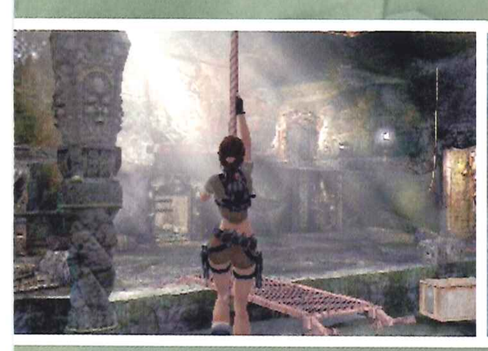
EL RENACIMIENTO DE LARA

Muchos no daban un duro por este regreso, pero Tomb Raider Legend ya se ha convertido en el videojuego más vendido de lo que llevamos de 2006. Ha alcanzado el número uno en varios países europeos, entre ellos el competitivo Reino Unido, Alemania, Francia e Italia.





VESTIDA DE NOCHE > En el nivel de Tokio Lara tendrá que pelear con este sexy atuendo.





TOMB RAIDER LEGEND 12+


Presenta el mismo desarrollo que la versión para PS2 en la pequeña pantalla de PSP.


El apartado técnico quizá sea demasiado ambicioso para la consola. En general es muy oscuro.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS> Muy meritorio el trabajo de introducir unos entornos tan amplios en PSP, pero sacrifica la suavidad en pantalla. **8.2**


SONIDO> El doblaje al castellano sigue estando presente, y tanto efectos de sonido como banda sonora rayan a un gran nivel. **9.2**


JUGABILIDAD> El sistema de control ideado para PSP es el «mal menor» en este apartado. No tan intuitivo como en PS2. **8.6**


DURACIÓN> No era un título muy largo antes, y sigue sin serlo ahora. Pero el nuevo modo de juego es bastante entretenido. **8.8**

CONCLUSIÓN> El regreso triunfal de Lara es una apuesta muy recomendable para los poseedores de PSP, siempre que no hayan disfrutado ya de su aventura en PlayStation 2.





COMPAÑÍA: **EMPIRE INTERACTIVE**
DESARROLLADOR: **BUGBEAR**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-6**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.flatoutgame.com





LAS IMPRUDENCIAS > Se pagan muy caro en Flatout 2. Los coches se despedazan de una manera tan espectacular que casi no te importará haberte tragado aquel pilar de hormigón a 200 por hora.



FLATOUT 2

AQUÍ HUELE A GOMA QUEMADA...



POR **LAST MONKEY**

Sin causar demasiado revuelo, la primera entrega del juego que nos ocupa consiguió un éxito moderado entre cientos de miles de aficionados a los juegos de conducción de todo el mundo. Su secreto fue alejarse de la moda imperante para ofrecer destructivas carreras entre destartalados vehículos clásicos en entornos campestres. El motor que gestionaba la física del juego hacía que todos los elementos presentes en las competiciones se comportaran de una manera realista, cosa que repercutía positivamente en la diversión. Los programadores nórdicos de **Bugbear Ent.** pronto anunciaron una secuela, prometiendo la misma diversión y además todos los elementos que no pudieron introducir en aquel título. Por tanto, lo que podrás encontrar en ***Flatout 2*** es una versión mejorada y ampliada más que algo revolucionario, lo que tampoco está nada mal. Haciendo caso a los *fans* (el grupo programador cuenta con un *blog* que admite todo tipo de sugerencias en su página web) han decidido dejar al popular «conductor suicida» (que salía despedido del vehículo cuando sufríamos





«DESTRUCCIÓN DERBY»

Dentro del modo Carrera, y también directamente como evento único desde el menú principal, podrás acceder a estas pruebas que te harán recordar al mítico juego de Psygnosis para PSone. Tú y tus rivales frente a frente en un entorno cerrado, hasta que sólo quede uno. Lo fundamental es esquivar los envites enemigos y arremeter contra ellos a la máxima velocidad posible.





LA ALTERNATIVA

BURNOUT REVENGE

Si buscas destrucción sobre ruedas, con un tono aún más arcade, la última entrega de la saga Burnout es una oferta inmejorable.

MÁS COMPLETO Y EXIGENTE



TODO CAMINO > Tierra, barro, asfalto, arena... todo vale en este juego

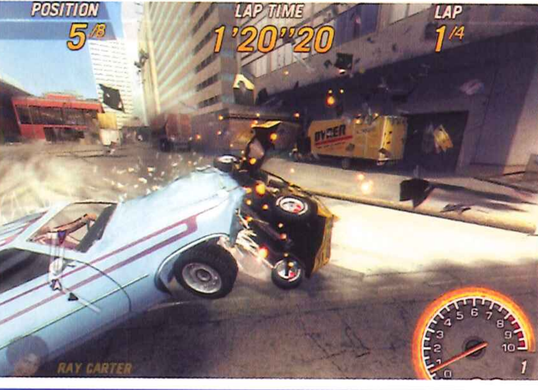


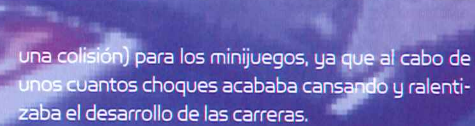
VUELA VUELA > Rampas+nitros. Una combinación muy recomendable.

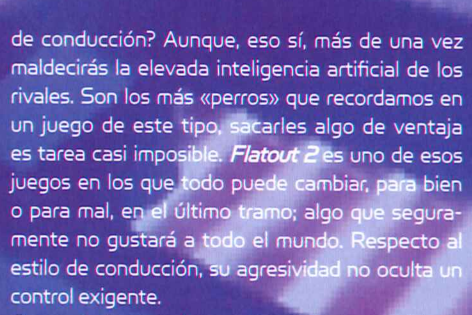




FUTURA CHATARRA > Más de treinta coches de todo tipo esperan ser desguazados







una colisión) para los minijuegos, ya que al cabo de unos cuantos choques acababa cansando y ralentizaba el desarrollo de las carreras.

El modo principal (llamado Carrera en un alarde de originalidad) ha sido estructurado en diferentes fases, que cubren todos los entornos del juego. Si antes la cosa se limitaba casi exclusivamente al campo, ahora podrás visitar con tu vehículo ciudades, canales, desiertos y hasta pistas de carreras de NASCAR. Esta variedad le viene muy bien al desarrollo, al igual que la posibilidad de manejar todo tipo de coches, algunos incluso parecen sacados de un capítulo de *El Sheriff Chiflado* y otros son deportivos de lujo. Eso sí, todos ellos acabarán la carrera en malas condiciones y es bastante complicado que puedan finalizarla a causa de los golpes. Con más de 5.000 objetos destructibles en competición, una de tus obsesiones será acabar con todos ellos para conseguir rellenar tu barra de «nitro», algo fundamental para llegar en primer lugar. ¿Quién dijo que la estrategia no tiene cabida en un juego de conducción? Aunque, eso sí, más de una vez maldecirás la elevada inteligencia artificial de los rivales. Son los más «perros» que recordamos en un juego de este tipo, sacarles algo de ventaja es tarea casi imposible. *Flatout 2* es uno de esos juegos en los que todo puede cambiar, para bien o para mal, en el último tramo; algo que seguramente no gustará a todo el mundo. Respecto al estilo de conducción, su agresividad no oculta un control exigente.

Como decía uno de sus programadores cuando hizo una visita a nuestras oficinas, «en este juego hay que conducir». El «nervio» y ángulo de giro de los vehículos hace que sean bastante incontrolables en ciertos momentos, algo que puede agravarse teniendo en cuenta la cantidad de obstáculos que hay en carrera. Pero a todo se acostumbra uno, y desde luego será algo muy apetecible para los que busquen un desafío a su altura. Además, en cuanto a oferta de modos, circuitos, coches y opciones multijugador no se le puede poner reproche alguno.

FLATOUT 2 — 12+

+ El genial motor físico y gráfico que preside el juego. La elevada inteligencia artificial de los rivales.

− Su dificultad puede llegar a ser desesperante. Las mejoras en el coche no están bien integradas.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > En la primera entrega este apartado ya era muy bueno, pero con esta se han superado. Bello y contundente.	9.2
SONIDO > La banda sonora es justamente lo que necesitaba un juego de este tipo: cañera y variada, con grandes grupos internacionales.	9.2
JUGABILIDAD > Resulta más complicado el control del vehículo de lo que pudiera parecer en un primer momento.	8.6
DURACIÓN > Cuenta con un buen número de pruebas diferentes, entornos variados, vehículos secretos y minijuegos variopintos.	8.9

CONCLUSIÓN > Una forma diferente de disfrutar de los juegos de coches. No es tan adecuado para todo el mundo como otros, pero puede proporcionar una gran diversión.



8.9

PSP



COMPAÑÍA: **BANDAI**
DESARROLLADOR: **DIMPS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELL-INGLES/JAP**
SALVAR PARTIDA: **256 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.dbz-videogames.com





ESCENARIOS > El juego reproduce algunas de las localizaciones más conocidas del universo Dragon Ball, como el palacio de Dios, y otras extraídas del filme, como el infierno.

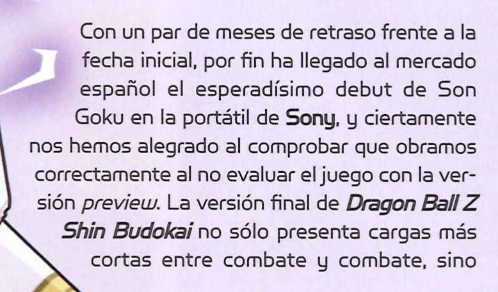




DRAGON BALL Z
SHIN BUDOKAI

TODO LO BUENO DE LOS DBZ BUDOKAI EN UN UMD

POR **NEMESIS**



Con un par de meses de retraso frente a la fecha inicial, por fin ha llegado al mercado español el esperadísimo debut de Son Goku en la portátil de **Sony**, y ciertamente nos hemos alegrado al comprobar que obramos correctamente al no evaluar el juego con la versión *preview*. La versión final de ***Dragon Ball Z Shin Budokai*** no sólo presenta cargas más cortas entre combate y combate, sino que ofrece un control más depurado y combates aún más vertiginosos. El juego llega avalado por la experiencia de **Dimps**, autores de toda la trilogía *Budokai* y el reciente *Tenkaichi Budokai* de **PlayStation 2**, que se lo han «currado» de lo lindo para lograr en **PSP** toda la brillantez gráfica y jugabilidad de los *DBZ* de **PS2**. ***Shin Budokai*** se inspira en uno de los largometrajes de *Dragon Ball Z*, concretamente en el número 13, editado en vídeo y DVD en nuestro país con el título *DBZ: ¡Fusión!* En él aparecía un supervillano llamado Janemba, que ponía en serios apuros a Son Goku y Vegeta, obligándoles a fusionarse para crear a Gogeta. Como las dificultades jamás vienen solas, junto a Janemba aparecen todo un desfile de malos legendarios (Freezer, su hermano Cooler, Cel...), escapados del mismísimo infierno, y que también hacen acto de presencia en el juego de **PSP**. Tendrás ocasión de combatir contra ellos







LA ALTERNATIVA

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

El clásico de Capcom sigue siendo el principal referente en lucha para PSP. Una magnífica alternativa si no eres especialmente fan de Dragon Ball Z.

COUNTER > No hay mejor forma de detener en seco el combo de un rival que con un counter (pulsando el botón de puñetazo fuerte).

UNA TRAMA DE PELÍCULA

El modo Historia de Shin Budokai se inspira, aunque de una forma bastante libre, en el largometraje nº13 de Dragon Ball Z, comercializado en nuestro país hace ya tiempo bajo el título DBZ: ¡Fusión! En él, Son Goku y Cía. se enfrentaban al temible demonio Janemba.

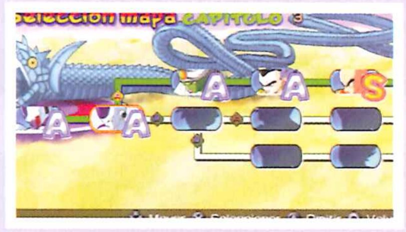






TARJETA DE PRESENTACIÓN > Compra fondos, objetos y personajes, y crea tu propia imagen de Dragon Ball para usarla como tarjeta de visita en los combates Wi-Fi.





SENDA DRAGÓN > Tus elecciones determinarán el desarrollo posterior de algunos de los cinco capítulos que componen este modo Historia.

o incluso encarnarlos en los cinco capítulos del modo Historia (bautizado como Senda Dragón), pudiendo además cambiar el desarrollo de cada capítulo dependiendo de tus decisiones. Si eliges la opción «A» te enfrentarás a determinados personajes, si escoges la «B» combatirás contra otros. Y para aportar todavía más variedad en el desarrollo, irás alternando el control sobre distintos luchadores, buenos y villanos. Todos ellos forman una plantilla de 18 personajes, la mayoría viejos conocidos del universo *DBZ*, aunque también hallarás rostros menos habituales, como Pikkon o Broly. **Dimps** lo tenía complicado para reproducir en **PSP** la espectacularidad gráfica de los *DBZ* de **PS2**, pero lo han logrado gracias a que han eliminado los obstáculos de los escenarios. Luchar en descampados puede sonar descorazonador, pero peor habría sido ver un *Dragon Ball* lento, cuando la velocidad en los combates ha sido la principal seña de identidad de la franquicia, desde los tiempos de SNES y MegaDrive. Los luchadores de ***DBZ Shin Budokai***, a los que se ha aportado un toque de *cell-shading* para aproximarles más a los diseños de Akira Toriyama, se mueven como un rayo por el escenario, ya sea a pie o volando, y ejecutan todo tipo de magias. Algunas de ellas realmente impresionantes, como el súper *kamehameha* de Gohan niño, donde se puede ver la sombra de su padre (como en el manga original, cuando Gohan fulmina a Cel). El repertorio y la ejecución de los golpes se ha simplificado, adaptándolos al diseño de la **PSP** y pensando en facilitar, y agilizar, los duelos contra otros jugadores vía *Wi-Fi*, que son sin duda el gran atractivo de este juego. **Dimps** ha cuidado este aspecto al máximo, incorporando detalles como la creación de un perfil, en el que además de mostrar a tus rivales tus estadísticas te permitirá crear una tarjeta de presentación con elementos que irás comprando con los *Zennies* ganados en los combates. *Dragon Ball Z Shin Budokai* está especialmente destinado a los *fans* de la saga, pero también puede resultar una opción interesante para aquellos amantes de la lucha que ya estén cansados de jugar con *Street Fighter Alpha 3 MAX* de **PSP**.

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

12+

La calidad gráfica y la sencillez con que se ejecutan las llaves y golpes especiales. Los combates en Wi-Fi.

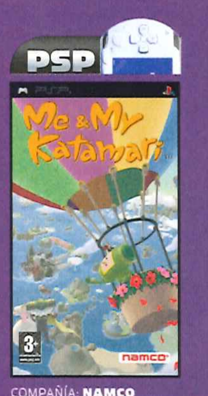
No nos cansamos de repetirlo: ¡queremos un juego de Dragon Ball basado en la primera parte de la serie!

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

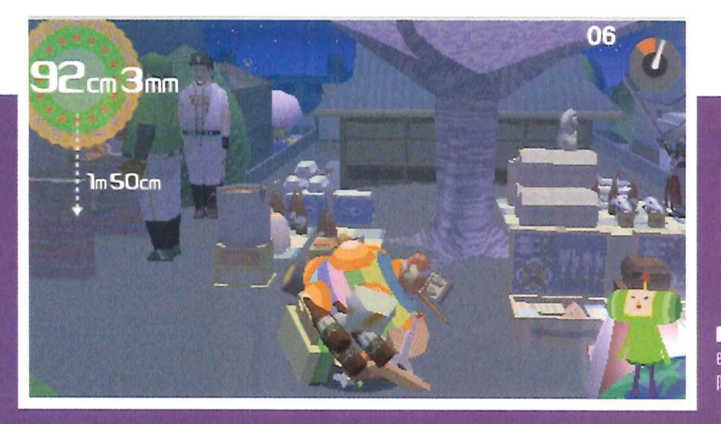
GRÁFICOS> Dimps se ha volcado totalmente en los personajes, de gran tamaño, eliminando cualquier obstáculo de los escenarios.	8.7
SONIDO> Los más puristas pueden elegir entre las voces originales japonesas y el doblaje americano. De voces en castellano, nada de nada.	8.0
JUGABILIDAD> Las llaves se ejecutan más fácilmente que en PS2. Quizá demasiado, en opinión de los fans más hardcore.	8.8
DURACIÓN> La Senda Dragón te mantendrá entretenido unos cuantos días, pero las peleas vía Wi-Fi te engancharán durante meses.	8.4

CONCLUSIÓN> La franquicia Dragon Ball no podría haber comenzado con mejor pie en PSP. Aun así, seguro que Dimps nos ofrecerá en el futuro títulos bastante más brillantes.





COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **HABILIDAD/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-**
SALVAR PARTIDA: **512 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
http://katamari.namco.com



LA ALTERNATIVA


LOCOROCO



Aunque la mecánica del título de Sony es completamente diferente, su originalidad y estética se acercan a las de Me & My Katamari.

EL KATAMARI > Por si queda algún despistado, el objetivo del juego es empujar una pequeña bola de extraordinarias capacidades adhesivas (el katamari) para arrastrar los objetos que halles repartidos por los escenarios.



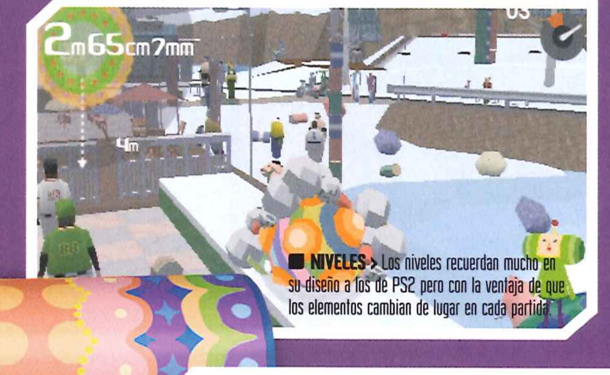
DIMENSIONES > Empezarás arrastrando pequeños objetos y, para cuando te quieras dar cuenta, estarás asolando una ciudad entera...



ME & MY KATAMARI

UN KATAMARI, UNA AVENTURA NUEVA... Y UN JOYSTICK MENOS

POR **SUPERNENA**



NIVELES > Los niveles recuerdan mucho en su diseño a los de PS2 pero con la ventaja de que los elementos cambian de lugar en cada partida.

Después de contentar a los *fans* de **PS2** en ***We♥Katamari***, el pequeño Príncipe y el Rey del Cosmos regresan en una aventura en miniatura. Condensar todo el firmamento en una portátil debió parecerles demasiado ambicioso a los programadores de **Namco**, de modo que esta entrega transcurre durante las vacaciones familiares en la Tierra y el objetivo no será crear constelaciones, sino islas. Pero la duda que se presenta al pensar en una conversión a **PSP** es ¿cómo se juega sin los dos *joysticks*? La solución ha sido utilizar los botones de dirección (o el propio *joystick*) para manejar el lado izquierdo y los botones de acción para el derecho. No es mala idea pero cuesta un poco acostumbrarse aún habiendo jugado a las versiones anteriores. En el apartado técnico, alguna ralentización y los típicos problemas de cámara, pero en general, los gráficos lucen genial en la pantalla de **PSP**. La banda sonora, al nivel habitual, con melodías de las entregas anteriores.

ME & MY KATAMARI — 3+

\+ La inclusión de un Modo Multijugador para cuatro usuarios. Los viandantes y animales son más inteligentes y te atacarán.

− No cuenta con textos de pantalla en castellano. Pequeños tiempos de carga dentro de los niveles.

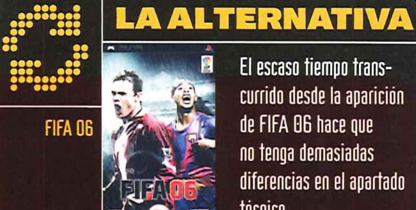
PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



	**GRÁFICOS >** Como en PS2, la cámara no está siempre donde debería y presenta alguna ralentización pero, por lo demás, es excelente.	8.7
	**SONIDO >** La banda sonora es uno de los elementos que más nos gusta de la franquicia. Esta entrega no innova, pero mantiene el nivel.	8.5
	**JUGABILIDAD >** El control seguramente no podría haberse adaptado mejor al hardware de PSP pero preferimos los dos joysticks.	8.0
	DURACIÓN > Aunque los niveles son más pequeños, es más difícil encontrarlo todo. Además, cuenta con modo Multijugador Ad-hoc.	8.5

CONCLUSIÓN > Condensa todos los elementos de la versión PS2, pero uno se queda con la sensación de que falta algo. En cualquier caso, no deja de ser un título que merece la pena.





LA ALTERNATIVA

FIFA 06

El escaso tiempo transcurrido desde la aparición de FIFA 06 hace que no tenga demasiadas diferencias en el apartado técnico.



GRÁFICOS > La reproducción de los rasgos físicos de las figuras de cada selección es magnífica.

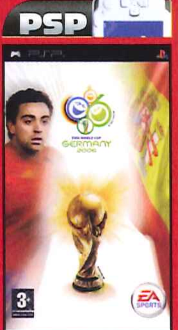


COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

LLEVA EL MEJOR MUNDIAL EN TU BOLSILLO

PSP

POR CHIP & CE



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
es.ea.com

Desde *Italia 90*, cada cuatro años el Mundial llega a los diferentes soportes, incluyendo a las portátiles disponibles en cada momento. Esta ocasión no es una excepción, por lo que los usuarios de **PSP** van a tener el privilegio de contar con la mejor versión del Mundial. **Electronic Arts** ha logrado una magnífica adaptación del programa tanto en jugabilidad como en la oferta de opciones. Así, la configuración de controles se ha modificado para permitir realizar las acciones básicas, y algunas avanzadas, como los movimientos *freestyle* o el primer toque. Gráficamente está muy logrado y destacan las secuencias donde se reconoce perfectamente a las principales estrellas de cada selección. Además, incluye la posibilidad de jugar On-line con hasta tres usuarios, en el modo Infraestructura y en el *Ad-hoc*. Como es lógico, las competiciones se centran en el Mundial de Alemania, pero ofrece una serie de retos y la opción de editar partidos en los que se puede fijar desde el marcador, al tiempo restante para llegar al minuto 90. Sin duda, un título muy completo.



JUGADORES > Hay algunas diferencias con los jugadores convocados. Por ejemplo aparecen Valerón y Morientes.

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 — 3+


Incluye acciones básicas y también avanzadas. Los desafíos y la posibilidad de jugar On-line.


No ofrece grandes novedades para los que ya cuenten con FIFA 06.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Es fácil reconocer a las principales estrellas de cada selección. Las secuencias dejan clara la calidad gráfica del juego.	9.0
SONIDO > El programa incluye correctos comentarios de Pepe Domingo Castaño y Javier la Laguna. La banda sonora es muy completa.	9.3
JUGABILIDAD > La desaparición del pad derecho ha obligado a modificar la configuración del control, pero incluye las principales acciones.	8.8
DURACIÓN > El Campeonato no es muy largo, por lo que los desafíos son un interesante complemento. Destacan los modos On-line.	8.5

CONCLUSIÓN > EA aprovecha el tirón del Mundial con una serie de retoques sobre la base de FIFA 06. Aun así, este programa marca un punto y aparte en anteriores versiones para portátil.



PS2

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

UNA COMPILACIÓN DE LUJO PARA AUTÉNTICOS AFICIONADOS A LA LUCHA BIDIMENSIONAL

COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **Q-SOUND (STEREO)**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **51 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**
www.capcom-europe.com

¿PUZZLE FIGHTER? > Los gráficos Super Deformed de Puzzle Fighter sirvieron de inspiración a Capcom en la creación de Super Gem Fighter.

NUEVOS PERSONAJES > Rose hizo su primera aparición en la saga con el primer SFA. Guy, «co-protagonista» de Final Fight, demostraba sus dotes de Street Fighter en Street Fighter Alpha.





■ **SAKURA >** La adolescente seguidora de Ryu se estrena en la segunda entrega de Street Fighter Alpha.

LA ALTERNATIVA



THE KING OF FIGHTERS 2003

Es un solo juego, en lugar de un pack, pero incluye a los mejores personajes y técnicas de toda la saga King Of Fighters.







■ **DRAMATIC BATTLE >** Alpha 2 Gold presentaba de manera oficial la posibilidad de jugar una partida completa, con dos jugadores contra la CPU.





POR **DOC**



Aprovechando la sequía de juegos de lucha en 2D que sufre actualmente el mercado de **PlayStation 2**, **Capcom** lanza una recopilación de títulos que sólo pudieron jugarse en su versión recreativa y en las consolas de 32 *bits*. Después de la revolución de *Super Street Fighter II*, **Capcom** creó la serie *Alpha*, situada en el lapso temporal que separa el primer *Street Fighter* de la segunda entrega y aportando suculentas novedades jugables y visuales. La estética de las tres entregas contenidas en el *pack* se asemeja al *anime*, y su jugabilidad fue mejorando con cada nueva entrega, como era de esperar: el primer *Alpha* incluye *combos chain* para todos los personajes, al más puro estilo *DarkStalkers*, y un sistema de *supers* basado en tres niveles de potencia diferentes. El segundo *Alpha* equilibra y diferencia a todos los personajes seleccionables manteniendo los *combo chain* para un par de luchadores (y aumentando la dificultad para llevarlos a cabo), y además presenta en sociedad a Sakura. Asimismo, *Alpha 2 Gold* ofrece nuevos movimientos, el modo *Dramatic Battle* (dos personajes contra uno) y alguna que otra sorpresa. *SFA3*, la joya de la saga, de reciente aparición en **PSP**, es una auténtica explosión de jugabilidad, con una gran cantidad de personajes (aunque sin las «últimas incorporaciones» como Fei Long o DeeJay), *juggles*, *combos* aéreos y guiños al pasado de **Capcom** con la incorporación de luchadores como Cody. Para completar el *pack*, **Capcom** le da un toque cómico a su saga más fructífera con *Super Gem Fighter Mini Mix*. Dicho título enfrentará a varios personajes de diversos títulos de Capcom, en su versión *Super Deformed*, y a través de un sencillo sistema de juego basado sobre todo en simples *combos chain* y en el uso de gemas para la ejecución de golpes especiales y *supers*. Si disfrutaste de ellos en los 90, no puedes dejar pasar la oportunidad de hacerte con cuatro de los más grandes *beat'em-up* de la historia por el precio de un solo juego.

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

12+



Cuatro de los mejores títulos de lucha bidimensional, por el precio de un solo juego.



Si eres de la «generación 3D», puede que eches en falta algún que otro polígono en el juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Con permiso de SF3 y Guilty Gear, la colección Alpha tiene los mejores gráficos 2D que hemos visto en un beat'em-up. **8.0**



SONIDO> El Q-Sound y la impecable banda sonora, compuesta por inolvidables temas como el de Sakura de Alpha 2, resultan inmejorables. **8.9**

JUGABILIDAD> La saga Alpha presentó elementos totalmente nuevos para el género como los supers de tres niveles diferentes. **8.8**



DURACIÓN> Te llevará meses controlar a la perfección todos los juegos, pero resulta imperdonable que no incluya modo On-line a estas alturas. **7.0**

CONCLUSIÓN> Si te gusta la lucha 2D, no puedes dejar la oportunidad de jugar con cuatro de los títulos que definieron el género de cara a la segunda mitad de los años 90. **8.2**

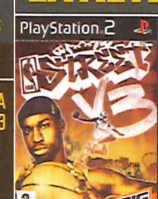




■ **JUGADORES >** Los jugadores incluidos pertenecen a AND 1 Mix Tape Tour. Entre ellos se encuentran AO, Baby Shack, Escalade o Helicopter.



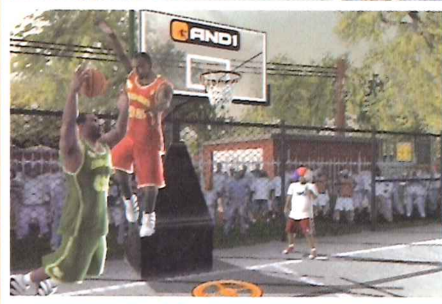
LA ALTERNATIVA



NBA STREET V3

El programa de EA presenta una concepción similar aunque con menos fantasía. Para contrarrestarlo aparecen jugadores de la NBA.

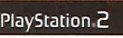


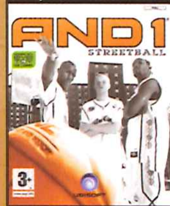




■ **OPCIONES >** Destaca el modo Historia, así como la posibilidad de utilizar la cámara EyeToy para personalizar a los jugadores.







COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **BLACK OPS**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **221 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
and1streetballgame.es.ubi.com



■ **CONTROL >** Incluye un sistema de control denominado «I-Ball». Sus posibilidades van desde malabarismos increíbles a mates estratosféricos. También es posible eliminar las faltas.

AND 1 STREETBALL

MALABARISMOS EN LA CALLE



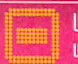
POR **CHIP & CE**

El baloncesto tiene dos caras: una formal y otra desenfadada. **UbiSoft** busca hacerse un hueco dentro del segundo tipo de juegos, aprovechando una competición callejera disputada en EE.UU. a la que se denomina *AND 1 Mix Tape Tour*. De esta manera se deja a un lado la NBA para potenciar el espectáculo como principal aliciente. Así, se ha buscado un sistema de control intuitivo pero que a la vez permita realizar un amplio número de acciones. La respuesta ha sido *I-Ball*, que hace posible todo tipo de malabarismos, desde pases por debajo de las piernas hasta amagos de fantasía, combinando el *pad* derecho con otros botones. Todas estas acciones no son sólo de cara a la galería, ya que junto a las canastas son uno de los elementos clave a la hora de determinar el resultado de los partidos. El ambiente callejero también se refleja en las canchas, en los atuendos y en los jugadores reales de la citada competición.

AND 1 STREETBALL 3+



La espectacularidad y el ritmo continuo.
La gran variedad de acciones posibles.



Utilizar jugadores desconocidos en España, especialmente en un año en el que hay varios candidatos españoles para la NBA.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El entorno callejero está muy logrado y todos los elementos se mueven con fluidez. **8.7**

SONIDO > No incluye comentarios en castellano y en el apartado musical predominan el rap y el Hip-Hop. **7.7**



JUGABILIDAD > Es el pilar fundamental. El control es sencillo y tiene muchas posibilidades y sorpresas. **9.3**



DURACIÓN > El modo Historia es el reto más completo. También destaca la inclusión de hasta ocho jugadores simultáneos. **8.3**

CONCLUSIÓN > A pesar de que los jugadores no sean conocidos en España, si te gusta el baloncesto-espectáculo este programa puede ser uno de tus títulos de cabecera.



8.6



PS2

COMPAÑÍA: **TAITO**
DESARROLLADOR: **MOSS/SEIBU KAIHATSU**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOT'EM UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS/-**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA VERTICAL: **SI**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **40 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **11,95€**
www.proein.com

RAIDEN III

POR **GRADIUS**



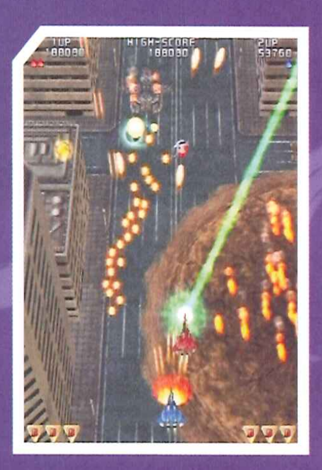
UN REGRESO INMEJORABLE

Todos somos conscientes del triste ocaso de un género (el de los *shoot'em-up* de *scroll* vertical u horizontal) que convirtió nuestra experiencia en las salas recreativas y con las consolas de 8/16 *bits* (*PC Engine* y *Super Famicon* recibieron sin duda la mejor parte) en un capítulo lúdico para el recuerdo. Magia y poesía de cientos de *sprites* en movimiento que poco tiene que ver con la jugabilidad que encierran los millones de polígonos que persiguen al videojuego actualmente. La saga *Raiden*, creada en 1990 por Seibu Kaihatsu, ha sobrevivido al holocausto de las 2D y, tras un año en tierras japonesas, llega a Europa con este tercer capítulo de excelente conversión PAL. Aunque no encontramos ninguna novedad digna de mención respecto al resto de la serie (la mecánica y manejo del juego sigue reduciéndose a la sucesión de fases utilizando tan sólo dos botones y el *stick* digital/analógico del *DualShock*), las horas y horas de diversión que encierra el título al más que asequible precio de 11,95 Euros lo convierten en un juego de obligada adquisición para cualquier amante de los videojuegos. Cualquier tiempo pasado fue mejor...

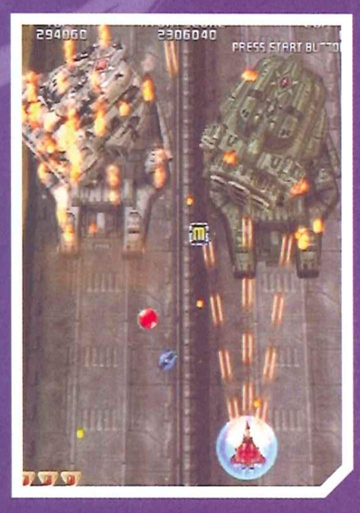
LA ALTERNATIVA

GRADIUS V

Uno de los mejores y más recientes shoot'em-up de todo el catálogo de PS2. Una joya para coleccionistas que no debes dejar escapar.







POWER-UP > Como es costumbre en cualquier juego del género, el clásico y débil disparo inicial irá evolucionando en diferentes y destructivas armas de fuego. El láser azul y el verde son los más poderosos, aunque deberás controlarlos con el movimiento de la nave. El arsenal más efectivo, el que te permite efectuar disparos triples.





HISTORIA EN VERTICAL

1990 fue el año que vio nacer este clásico contemporáneo. Tanto las máquinas arcade como las consolas de sobremesa han visto surcar las naves y final bosses de Raiden a lo largo de la pasada década. El scroll vertical y los cientos de obstáculos en pantalla son las marcas de identidad de la saga.



RAIDEN III 12+

Una jugabilidad a prueba de bombas. Sólo dos continues. Excelente conversión PAL. Multitud de modos de juego.

Si no puedes girar el televisor, no disfrutarás tanto como en una coin-op.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Un engine 3D suave que presenta decenas de enemigos al mismo tiempo. Ninguna rutina gráfica a destacar.	8.2
SONIDO > La banda sonora y los efectos de sonido acompañan sin más. Este apartado hubiera podido aportar algo más al juego..	7.6
JUGABILIDAD > Con tan sólo dos botones, Raiden III ofrece una impagable experiencia de juego. Hereda lo mejor de la vieja escuela.	8.6
DURACIÓN > Siete escenarios. Varios niveles de dificultad. Continuaciones y vidas limitadas. Tardarás en exprimirle todo el jugo.	8.3





CONCLUSIÓN > Por 11,95 Euros no encontrarás en el catálogo de PS2 una oferta mejor. Un apartado técnico más que correcto, jugabilidad a la antigua usanza y diversión asegurada.





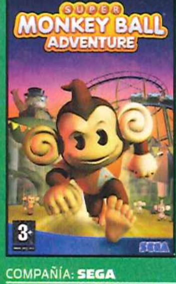
LA ALTERNATIVA

DAXTER

Hasta el momento, la mejor aventura de plataformas creada para PSP. Bueno, bonito e igual de «barato» que la apuesta de Sega. El rey portátil.

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

PSP



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-SIMIESCO**
SALVAR PARTIDA: **384 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.supermonkeyballadventure.com

LOS CARISMÁTICOS MONOS DE SEGA REPITEN AVENTURA EN PSP

POR **GRADIUS**



Si el mes pasado realizábamos un completo análisis del título que nos ocupa en su versión para **PlayStation 2**, con la llegada de la adaptación portátil en el presente número nos repetimos todos una vez más. Y al citar a todos nos referimos tanto a **Traveller's Tales** como compañía responsable del juego (se aprecia que la desarrolladora ha sido la misma que ha realizado la conversión), como a la aventura de plataformas ambientada en el universo *Super Monkey Ball*. Y nosotros repetimos papel al otorgar la obligada nota, similar a la que recibió en su momento en **PlayStation 2**. La entrega de **PSP** dispone de su correspondiente modo multijugador vía *Wi-Fi*, el siempre agradecido *game sharing* y un ligero incremento en el número de niveles, minijuegos y personajes. Desgraciadamente, ha heredado de forma conjunta la excesiva dificultad y exigencia en el manejo del personaje. Correcto dentro de la sequía plataformera que ha reinado en la portátil de **Sony** desde su nacimiento.









EXCLUSIVIDAD PORTÁTIL

SMBA para PSP es un calco de lo realizado en PS2, aunque encierra ciertas novedades que, cuanto menos, lo convierten en un título más interesante. Podrás intercambiar datos entre ambas consolas, participar en un exclusivo juego de cartas y disfrutar de niveles y minijuegos únicos.







SUPER MONKEY BALL ADVENTURE 3+



El alegre y carismático mundo de SMB.
Podrás disfrutar de los puzzles clásicos de la saga.

La dificultad y exigencia en el control del personaje.
Las plataformas no se adaptan al espíritu de juego original.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS Similares a lo visto en PS2, con un motor gráfico más modesto en el modo aventura. Respetan el espíritu de cualquier SMB. **8.2**



SONIDO Un apartado correcto. La banda sonora acompaña sin especial mención. Los FX cuentan con un simpático lenguaje simiesco. **8.1**



JUGABILIDAD Controlar al mono en el modo aventura llega a convertirse en demasiadas ocasiones en una experiencia frustrante. **7.9**

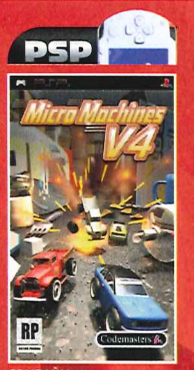
DURACIÓN A los cinco niveles que acompañan al modo principal del juego hay que añadir los divertidos minijuegos y opciones Wi-Fi. **8.4**

CONCLUSIÓN Aunque se presenta más completo que en PS2, no es suficiente al haber heredado los mismos problemas en el control del personaje. Apto sólo para los más hábiles y pacientes.



8.0

PSP



COMPAÑÍA: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **SUPERSONIC**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
GÉNERO: **ARCADE CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO: **CASTELLANO**
SALVAR PARTIDA: **176 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49 €**
www.codemasters.com



PISTAS DOMÉSTICAS > Detallles como los recorridos dibujados con tiza o los juguetes-obstáculo son parte de la personalidad de MM.





LA ALTERNATIVA

CRASH TAG TEAM RACING



Las violentas carreras con un toque cartoon del famoso marsupial son igual de frenéticas y más variadas y contundentes que las de MMV4.



750 > Nada menos que 750 vehículos divididos en 25 categorías, que se irán desbloqueando poco a poco. Lástima que no haya pistas acuáticas (como la mítica bañera) y aéreas.

MICRO MACHINES V4

MÁS PEQUEÑOS, MÁS PORTÁTILES

POR **JOHN TONES**

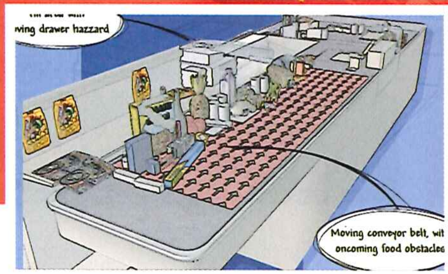


Micro Machines V4 es un juego tan sencillo que, por una vez, las diferencias entre la versión para consolas de sobremesa y este casi simultáneo lanzamiento portátil son prácticamente inexistentes. Obviamente, la versión **PS2** es algo más suave, pero por lo demás, todo lo que ha hecho grande (entre comillas) a la saga de los enloquecidos coches en miniatura puede encontrarse en esta feliz y honesta traducción a las tres dimensiones. Aunque ya en *Micro Machines Turbo 64* de Super Nintendo la serie había intentado evolucionar tímidamente hacia las 3D, era sólo un truco: esta es la primera vez en la longeva saga (quince años, siete entregas) en la que la cámara se desplaza siguiendo a los coches, tal y como pasaba en el algo superior *Mashed*, un divertidísimo título también programado por **Supersonic** que heredaba lo mejor de la jugabilidad de la serie que nos ocupa.

750 vehículos desbloqueables, 25 armas distintas, 25 circuitos de contundente originalidad y genuino sabor *Micro Machines* y la posibilidad de jugar en modo *wireless* hasta tres personas (supliendo la carencia de modo On-line de la versión de sobremesa) compensan la ausencia de una de las mejores ideas de los hermanos mayores de este *MMV4*, el sencillo pero efectivo editor de niveles que permitía construir circuitos propios. Todo lo que hace divertida a la serie está aquí: la originalidad de los circuitos, la exagerada cantidad de vehículos, la facilidad para jugar con amigos (compartiendo una **PSP** para conducir dos coches, por ejemplo) y la contundente y sencilla jugabilidad. Nada más y, por suerte, nada menos.









MICRO MACHINES V4



3+



El modo multijugador, que aprovecha las posibilidades de la PSP. Y el estilo de juego, muy adecuado para una portátil.

Menos pulidos que en la versión para las consolas de sobremesa, los gráficos fallan ocasionalmente y abunda el clipping.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Carentes del colorido y la contundencia de las versiones 2D por culpa de un paso a las tres dimensiones algo rancio.	6.9
SONIDO> Inexistente banda sonora y efectos especiales mediocres (durante las carreras sólo se oyen motores), son lo más flojo del juego.	6.3
JUGABILIDAD> El estilo de MM se adapta como un guante a las posibilidades de la portátil, y más con las aptitudes wireless de PSP.	8.5
DURACIÓN> Entre el multijugador y la gran cantidad de coches que hay para desbloquear según avances en el juego, tienes MM para rato.	8.4



CONCLUSIÓN> Es una pena que esta versión no disponga de Editor de circuitos, aunque queda sobradamente compensado por la magnética jugabilidad multijugador propia de Micro Machines. **7.8**



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2 (INFRAESTRUCTURA) - 4 (AD-HOC)**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **352 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.yourpsp.com







LA ALTERNATIVA

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Si prefieres un buen simulador en lugar de un arcade como WTS2, el título de Konami te dará mucho más realismo y jugabilidad.



GIRA MUNDIAL > Lo más importante en cada uno de los partidos de este modo es conseguir la mayor puntuación. Haz buenos regates, un buen número de pases y goles desde fuera del área para ganar puntos.

WORLD TOUR SOCCER 2

LONDON STUDIO Y SU ORIGINAL FORMA DE ENTENDER EL FÚTBOL




POR **DOC**

Mientras **Konami** y **Electronic Arts** continúan su batalla por crear el simulador de fútbol perfecto, **London Studio** sigue empeñado en sacar el lado más *arcade* del deporte rey. Para empezar, *World Tour Soccer* no tiene los típicos modos Copa, Liga o Campeonato; la base de su desarrollo jugable es el modo Gira Mundial, en el que tendrás que enfrentarte a todas las selecciones mundiales (y los equipos *All Star* de cada continente), con el objetivo de conseguir un determinado número de puntos. Cada pase, regate y tiro a puerta sumará puntos, mientras que las pérdidas de balón o los intentos de robo fallidos tendrán un valor negativo. Junto a la gira mundial, se halla el modo Medallas, similar a la mencionada gira, pero estructurado de otra forma y con medallas como recompensa. Gráficamente, el título de **London Studio** no difiere en exceso de su antecesor: animaciones algo irreales, texturas pobres y un alto *frame rate*. Aunque no tiene nada que ver con *PES5* o *FIFA*, *WTS2* aporta el toque *arcade* y directo a un género reservado casi únicamente a las grandes estrellas del balompié virtual de **Konami** y **EA**.

WORLD TOUR SOCCER 2 — 3+


Su desarrollo basado en la obtención de puntos resulta bastante adictivo. No tendrás que jugar muchas horas para ganar.

Como simulador es más bien pobre y el comportamiento de los jugadores controlados por la CPU es muy irreal.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Lo más destacado es su alto frame rate, ya que sus animaciones son algo irreales y sus texturas no son muy detalladas.	6.9
SONIDO > Los efectos sonoros no ayudan a crear una atmósfera creíble. Es de destacar que las voces han sido dobladas al castellano.	7.9
JUGABILIDAD > El control es rematadamente simple y la inteligencia artificial de la CPU no da para muchas florituras. Fácil y directo.	7.6
DURACIÓN > Completar los modos Gira Mundial y Medallas te llevará muchas horas. Incluye multijugador Ad-hoc e infraestructura.	7.4




CONCLUSIÓN > Si PES y FIFA te parecen demasiado complicados, World Tour Soccer 2 es tu juego. El título de London Studio plantea una forma muy arcade e intuitiva de entender el deporte rey. **7.4**



COMPAÑÍA: **MONTECRISTO**
DESARROLLADOR: **MONTECRISTO**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **MINIJUEGOS**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**

X-TREME PARTY

MINIJUEGOS PARA PSP POR MENOS DE 30 EUROS

POR **R. DREAMER**

Los que se acuerden de *7 Sins* tendrán una referencia del bagaje más actual de **Montecristo**, la desarrolladora francesa responsable de *X-treme Party*. Podemos entender lo de *Party* (fiesta en inglés) por su marcado acento sobre el modo multijugador, con 2 participantes a lo sumo; sin embargo, cuesta algo más concebir a qué viene lo de *X-treme*, porque los minijuegos incluidos en este UMD pueden ser divertidos, hasta cierto punto originales, pero lo que se dice extremos, más bien poco. En realidad, **Montecristo** ha hecho un popurrí de fórmulas muy manidas a las que no ha aportado nada nuevo. Clones del clásico juego del *Pong* o imitaciones de *The House Of The Dead* (salvando las distancias) y así hasta 30 minijuegos que podrán disfrutarse en tres modos individuales o contra otro adversario. Es la única forma de sacarle algo de partido a un UMD bastante soso y con muy pocas pretensiones, quizá trataba de explotar la vena portátil de **PSP**, pero aún así se ha quedado a años luz de otros títulos para esta consola, con un apartado gráfico muy por debajo de la media del catálogo.



CONEXIÓN WI-FI > En el modo multijugador se puede competir contra un adversario vía Wi-Fi o compartiendo el juego. Aunque también queda la posibilidad de que dos jugadores compartan la misma consola.

PRUEBAS > Duelos, rugby e inspiración de todo tipo dan vida a los juegos.

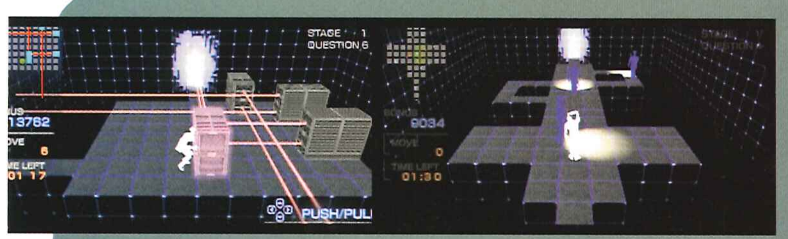
12+



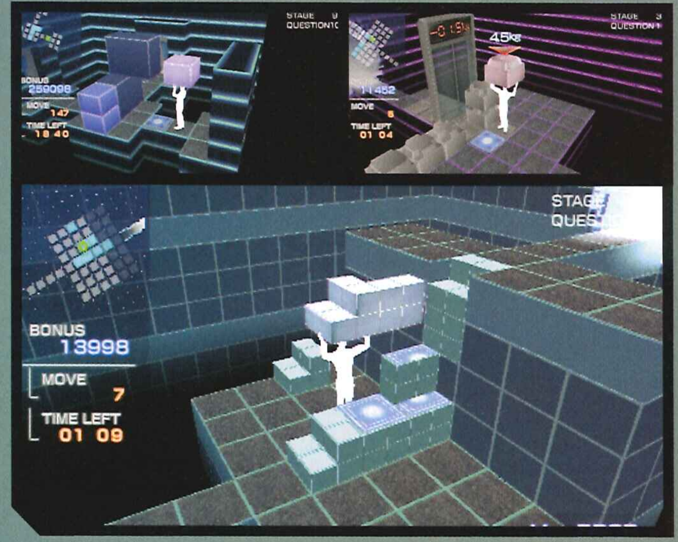



7.2	8.0	7.4	8.0

CONCLUSIÓN> Si te gusta este tipo de juegos, le puedes dar una oportunidad. **7.7**



VARIEDAD Y CALIDAD > El diseño de los puzzles de PQ ha sido muy bien concebido, proponiendo multitud de situaciones diferentes. Desde evitar rayos láser o vigilantes a unir bloques, siempre con la salida como objetivo.



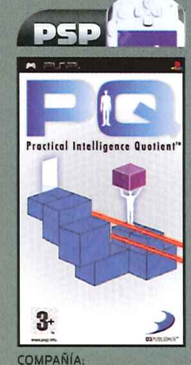
PUNTUACIÓN > El juego tendrá en cuenta el tiempo y los turnos utilizados en resolver los puzzles.

PQ

PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT

100 RETOS PARA TU MENTE

POR **R. DREAMER**



COMPAÑÍA: **D3 PUBLISHER**
DESARROLLADOR: **NOWPRODUCTION**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **PUZZLE**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
P.V.P. RECOMENDADO: **34,95€**

La propuesta de **PQ** resulta muy interesante para una consola portátil: niveles muy cortos que se pueden disfrutar en cualquier parte. Gráficamente no es muy llamativo, aunque sí original. A los más veteranos les traerá al recuerdo *Intelligent Qube* de **PSone**, aunque sus concepciones son bastante distintas y sale ganando **PQ** con diferencia. Los *puzzles* que propone se desarrollan en un pequeño espacio en el que hay que mover bloques, evitar las linternas de los vigilantes, resolver problemas ya sea juntando piezas o bloqueando rayos láser, y siempre con el mismo objetivo, encontrar la salida. El juego es muy pausado, cada uno puede llevar su ritmo, y la resolución de los *puzzles*, dado el grado creciente de dificultad puede alcanzar cotas insospechadas al llegar al final. Un UMD muy entretenido.

3+






7.0	8.2	8.7	8.8

CONCLUSIÓN> Si te gusta resolver puzzles, PQ es uno de los mejores títulos del género, para PSP.





LA ALTERNATIVA

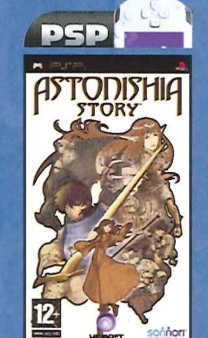
TALES OF ETERNIA

Distribuido también por UbiSoft, este RPG es un gran representante de una de las sagas más populares entre los aficionados.

ASTONISHIA STORY

ALIMENTA TU ESPÍRITU ROLERO CON ESTA PRODUCCIÓN COREANA

PSP



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **SONNORI**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-**
SALVAR PARTIDA: **320 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.ubi.com/es/

POR **LAST MONKEY**

Los aficionados a los RPG japoneses (esos con batallas por turnos, personajes entrañables, humor y épica) estamos siendo algo maltratados en lo que respecta al catálogo de la portátil de **Sony**. Si tú eres uno de ellos, acogerás en tus brazos sin ningún reparo el juego que nos ocupa. Como un padre con su hijo pródigo, sabrás perdonar sus defectos y disfrutarás de él hasta el final. Siendo sinceros, casi nadie había oído hablar de este juego (una producción de la compañía coreana **Sonnori** que fue lanzada para PC allá por 1994) hasta que apareció en la poco exitosa portátil GP32. La conversión para **PSP** añade el modo panorámico y poco más. El desarrollo reúne todos los clichés del género: visita a pueblos y ciudades por parte de tu grupo de héroes, exploración de algunos laberintos y catacumbas, y muchas batallas por turnos. Éstas se desarrollan de una forma similar a lo visto en *Disgaea, Final Fantasy Tactics* y demás, aunque todos sus apartados están mucho más simplificados. Desde el primer encuentro sabrás cómo controlar perfectamente a tus héroes. Lo mismo puede decirse de la evolución de los mismos y del sistema de menús. En definitiva, que todo en él es muy sencillo, apartado técnico incluido, pero para muchos será suficiente.



A CUADROS > Las batallas se desarrollan sobre una cuadrícula donde se mueven personajes y enemigos.





ASTONISHIA STORY



Cualquiera podrá hacerse con su sistema en unos minutos. El apartado técnico te hará recordar épocas pasadas.

Bastante corto, sencillo y sin mucha libertad de acción. Las batallas son demasiado largas y frecuentes.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> El uso de las dos dimensiones de la «vieja escuela» tiene su encanto, aunque esté algo desfasado.	8.4
SONIDO> A pesar de que no explote las capacidades de PSP en este sentido, las alegres melodías gustarán a los más clásicos.	8.5
JUGABILIDAD> Sencillo y sin complicaciones, en todo momento sabrás dónde ir, aunque a costa de tener poca libertad.	8.2
DURACIÓN> Para tratarse de un juego de este género es bastante corto, aunque 15-20 horas son más que suficientes para una portátil.	8.2

CONCLUSIÓN> A pesar de no estar a la altura, ni mucho menos, de los grandes clásicos del género, su desarrollo modesto y sin pretensiones te hará pasar buenos momentos mientras dure. **8.3**

PS2



THE KING OF FIGHTERS 2003





COMPAÑÍA: **IGNITION**
DESARROLLADOR: **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **150 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **24,95€**
www.proein.com

DESPEDIDA DE LUJO PARA EL HARDWARE DE NEOGEO

POR **DOC**

Nueve años después de su estreno, la saga *The King Of Fighters*, pionera de la lucha 2D junto a *Street Fighter* de **Capcom**, llega al final de un ciclo con su última entrega para el *hardware* de *NeoGeo*. La conversión a **PS2** incluye todos los personajes de la versión original, una jugabilidad y dificultad idéntica y escenarios poligonales. Junto a uno de los sistemas de juego más refinados de la saga, la novedad más significativa de esta entrega es la posibilidad de utilizar simultáneamente a tres personajes, seleccionando a uno de ellos en cualquier momento con diferentes combinaciones de botones. La versión **PS2** ofrece una gigantesca galería de ilustraciones.

12+






8.2 | 8.4 | 8.8 | 7.6



CONCLUSIÓN› Uno de los mejores KOF, ahora en tu PS2. Es una lástima que no sea On-line.

8.5

PS2



METAL SLUG 5

UN TRISTE PUNTO Y APARTE A UNA SERIE ANTOLÓGICA

POR **GRADIUS**

COMPAÑÍA: **IGNITION**
DESARROLLADOR: **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **98 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**
www.virginplay.es

Con el sexto y, al parecer, revolucionario capítulo de la saga asomando por el horizonte, llegan a nuestras **PlayStation 2** las últimas aventuras del equipo *Metal Slug*, un ejemplo más del bajo momento por el que atraviesa la mítica franquicia de **SNK Playmore**. Aunque el humor sigue presente en todos y cada uno de los niveles, ha disminuido considerablemente respecto a las primeras entregas, uno de los puntos fuertes que convirtieron a la franquicia de la compañía japonesa en un ejemplo de arte pixelado. El desarrollo sigue resultando demasiado lineal e, insistimos, ofrecer al jugador *continues* infinitos no es la mejor opción para subsanar la alta curva de dificultad. Sin embargo, la esencia y jugabilidad que robó nuestros corazones en los salones recreativos permanece casi inalterable al pulsar el botón *Start*. Además, cuenta con un precio bastante competitivo. Comercializar en un mismo *pack* las dos últimas entregas hubiera sido lo más acertado.



■ **FINAL BOSSES >** Cinco misiones con sus correspondientes enemigos finales. No presentan rutinas de ataque demasiado complicadas, así que su gigantesca presencia en pantalla es lo más destacable.

12+

7.6 | 7.8 | 7.9 | 7.5

CONCLUSIÓN› Nada nuevo para la saga. La calidad ha disminuido respecto a anteriores entregas.

7.7



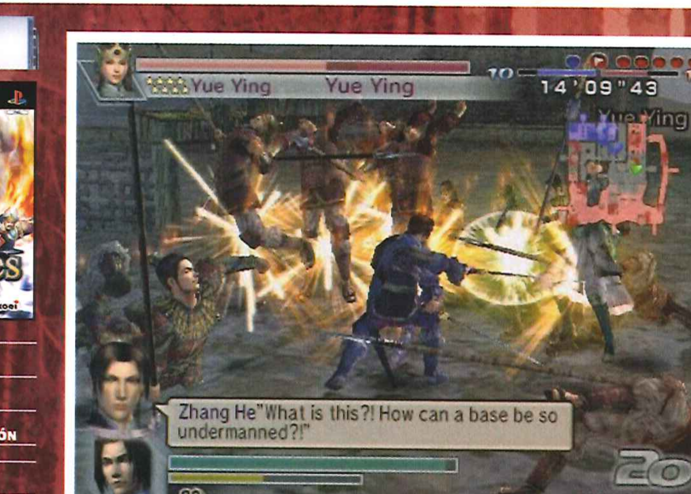












ENERGÍA MUSOU > Como ya es denominador común en la serie Dynasty Warriors, podrás desatar todo tu poder a través de los golpes «Musou», sólo disponibles cuando el contador de energía esté completo.

PS2

PlayStation 2

COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **OMEGA FORCE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **269 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **35,95€**
www.virginplay.es



LA ALTERNATIVA

HESSEN III

Koei nos demuestra con la tercera entrega de este parecido título que es capaz de desarrollar excelentes muestras dentro del género estratégico.



DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES

ESTRATEGIA EN LA CHINA FEUDAL

POR **GRADIUS**

Con esta última variante de la saga (y van...), **Koei** sigue demostrando que está dispuesta a explotar hasta el final su «producto estrella» por excelencia. Razones no le faltan, ya que cada *Dynasty Warriors* comercializado en Japón es sinónimo de destacables ventas. No ocurre lo mismo en territorios PAL, con un público hastiado de nuevas entregas que repiten, una y otra vez, los mismos esquemas del título original. Con ***DW5 Empires***, la estrategia llega hasta territorio chino para ofrecernos la correspondiente lección de historia oriental. La pobreza de los apartados técnico y jugable convierten la experiencia en un simple deambular por una enciclopedia lúdica orientada a los amantes de la cultura nipona, buenos conocedores además de la lengua de Shakespeare. Respecto a *DW4E*, se han potenciado aspectos como el número de escenarios a conquistar (un total de seis entre ficticios y reales), las políticas a seguir (de 25 a 75) y los escuadrones/consejeros que podremos reclutar. Sólo recomendable para los seguidores más acérrimos de las artes tácticas.



ESTRATEGIA A LA CARTA > Irás acumulando oro tras cada batalla y podrás invertirlo en diferentes maniobras de combate.

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES 12+

(+) El factor estrategia y la agradecida lección de historia. Posibilidad de dos jugadores en los modos Empire y Free.

(−) El nulo control de la cámara y el continuo efecto niebla. Historia lejana y compleja sin traducción al castellano.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

Apartado	Nota
GRÁFICOS > La cámara es incontrolable. A estas alturas en PS2, no es excusable un efecto niebla tan acusado.	7.2
SONIDO > Clásicas melodías orientales se intercalan con cortes épicos en los momentos de acción. Opción de Dolby Surround.	7.8
JUGABILIDAD > Si obviamos las opciones y movimientos estratégicos, el juego es exactamente similar a las primeras entregas.	7.0
DURACIÓN > Si te gusta el género y consigues hacerte con la multitud de parámetros que alberga el juego, puede que consiga engancharte.	7.8

CONCLUSIÓN > Otro Dynasty Warriors que no consigue nuestro beneplácito. Más de lo mismo con un simple toque de estrategia. Al menos, su precio es algo asequible. Para incondicionales. **7.2**

CYCLONE CIRCUS

PS2

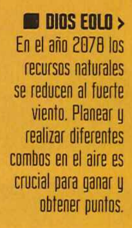


COMPAÑÍA: **PLAYLOGIC**
DESARROLLADOR: **PLAYLOGIC**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **19,95€**

EL FUTURO LLEGA SOBRE RUEDAS

POR **GRADIUS**

La prolífica compañía alemana **Playlogic** nos presenta una nueva y modesta oferta que, incluso al bajo precio al que se comercializa, se nos antoja demasiado mediocre para recomendar a los bolsillos más perjudicados. Con un apartado técnico que podría compararse al de los primeros títulos de **PS2** (aún utilizando la conocida tecnología *Renderware*), tendrás a tu disposición un total de nueve circuitos que rodean a un planeta derruido por la polución y el egoísmo humano. Diez futuristas personajes (el diseño es lo único que puede salvarse de todo el juego) con sus respectivos vehículos competirán en sosas pugnas por alcanzar la primera posición. Una hiriente mezcla que recoge los peores aspectos de juegos como *Jak X*, *SSX* o *Crash Team Racing*.



DIOS EOLO > En el año 2078 los recursos naturales se reducen al fuerte viento. Planear y realizar diferentes combos en el aire es crucial para ganar y obtener puntos.





A REBUFO > Deberemos aprovechar las corrientes de aire para aumentar nuestra velocidad. Al estilo Sonic Riders.

3+


6.3

6.8

5.2

5.4

CONCLUSIÓN> Si al menos resultara manejable... Una mediocridad al volante.


5.3



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: .... Población: .... C.P. ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❑ Tarjeta de Crédito Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....

Fecha Caducidad ..../..../..../..../ Firma Titular (imprescindible):

Top Juegos Imprescindibles

PlayStation®2



SUGERENCIAS DEL CHEF

PARA DISFRUTAR EL MUNDIAL



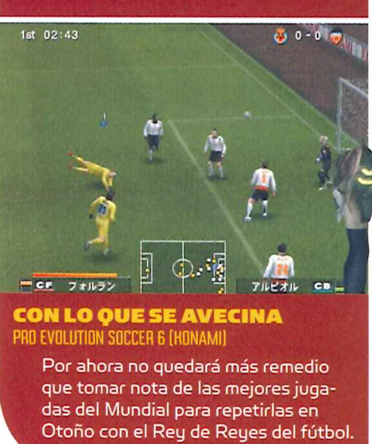
CON EL JUEGO OFICIAL
COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA SPORTS)

Una edición más, EA Sports cuenta con la licencia de todas las selecciones, jugadores, uniformes, estadios y comentaristas del Mundial.



CON SABOR A CLÁSICO
SENSIBLE SOCCER (CODEMASTERS)

Codemasters resucita uno de sus títulos más emblemáticos. Diversión sin mayores pretensiones para los descansos entre partidos.



CON LO QUE SE AVECINA
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)

Por ahora no quedará más remedio que tomar nota de las mejores jugadas del Mundial para repetirlas en Otoño con el Rey de Reyes del fútbol.

AVENTURA / ACCIÓN

1 TOMB RAIDER LEGEND
//////////EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.

2 EL PADRINO
//////////EA GAMES // 59,95€ // +18 AÑOS//
Los asuntos de «La Familia» se han infiltrado en PlayStation 2 con esta sólida aventura a lo GTA.

3 RESIDENT EVIL 4
//////////CAPCOM // 29,95€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.

4 ONIMUSHA: DOD
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.



5 SHADOW OF THE COLOSSUS
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +12 AÑOS//
Poesía en movimiento y un deslumbrante apartado gráfico. Team Ico marca tendencias.



6 GOD OF WAR (PLATINUM)
//////////SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



7 GUN
//////////ACTIVISION // 39,95€ // +18 AÑOS//
Un buen argumento, respaldado por un apartado técnico impecable, que te lleva al Salvaje Oeste.



8 HITMAN BLOOD MONEY
//////////PROEIN // 59,95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.



9 PRINCE OF PERSIA: L.D.C.
//////////UBISOFT // 44,95€ // +16 AÑOS//
Posiblemente la mejor aventura del Príncipe, para disfrutar con plataformas y acción sin límite.



10 ICO
//////////SONY C.E. // 29,95€ // +7 AÑOS//
El último lugar está reservado para esta obra maestra convertida ya en un clásico de PS2.



CONDUCCIÓN



1 FORMULA 1 06
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.



2 TOURIST TROPHY
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.



3 BURNOUT REVENGE
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.



4 OUTRUN 2006: COAST TO COAST
//////////SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.



5 FLATOUT 2
//////////VIRGIN PLAY // 59,95€ // +12 AÑOS//
Flatout regresa con una segunda parte más alocada, divertida y técnicamente impresionante.



LUCHA



1 TEKKEN 5
//////////NAMCO // 59,95€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.



2 URBAN REIGN
//////////NAMCO // 59,95€ // +16 AÑOS//
De los creadores de Tekken llega una mezcla de juego de lucha y peleas callejeras.



3 SOUL CALIBUR III
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.



4 THE WARRIORS
//////////ROCKSTAR-TAKE2 // 59,99€ // +18 AÑOS//
Rockstar te pone en la piel de los Guerreros de la Noche, en un juego de atmósfera callejera..



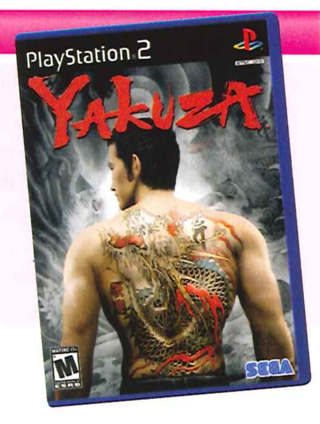
5 DRAGON BALL Z: B.T.
//////////ATARI // 64,99€ // +12 AÑOS//
Y no podía faltar en esta lista la recreación de Dragon Ball Z y todos sus personajes.

Y DESDE EL LEJANO ORIENTE...



UN JUEGO HECHO ARTE
OKAMI (CAPCOM)

La cuna del videojuego sigue sorprendiendo con títulos como Okami. Un juego basado en el arte tradicional japonés, con un estilo único y que además resulta tan divertido como atractivo visualmente. Lo tendremos por nuestras tierras después del verano.



NUESTROS FAVORITOS


THE ELF — VALKYRIE PROFILE SILM...

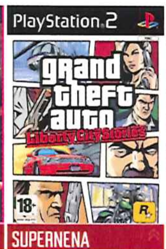

R. DREAMER — OKAMI


LAST MONKEY — FLATOUT 2


JOHN TONES — MICRO MACHINES V4


GRADIUS — RAIDEN III


DOC — GUITAR HERO


SUPERNENA — GTA: LIBERTY C. STORIES


ANNA — SINGSTAR ROCKS!


NEMESIS — GUITAR HERO

RPG / ESTRATEGIA

1 
DRAGON QUEST: EPDRM
//////////SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.

2 
FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
//////////SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
La maravillosa voz de Yuna no ha cesado de atraer nuevas miradas al mundo Final Fantasy.

3 
XENOSAGA II: JVGUB
//////////NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche

4 
STELLA DEUS: TGOE
//////////ATLUS-PROEIN // 44,95€ // +12 AÑOS//
Un magnífico RPG de estrategia que se ha colado en nuestro top por méritos propios.

5 
LOS SIMS 2
//////////EA GAMES // 63,95€ // +12 AÑOS//
Ha sido elegido ganador dentro de la categoría de estrategia de Los Mejores Juegos de 2005.

DEPORTES

1 
PRO EVOLUTION SOCCER 5
//////////KONAMI // 62,95 € // +3AÑOS//
La competencia aprieta fuerte para desestabilizar al indiscutible número uno del deporte rey.

2 
FIFA 06
//////////EA SPORTS// 44,95 € // +3 AÑOS//
Si EA Sports mantiene el ritmo, Konami lo va a tener difícil para seguir arriba un año más.

3 
FIGHT NIGHT ROUND 3
//////////EA SPORTS // 59,95€ // +16 AÑOS//
No todo iba a ser fútbol. Desde EA Sports llega un extraordinario simulador pugilístico.

4 
COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
//////////EA SPORTS // 39,95€// +3 AÑOS//
EA Sports te da la oportunidad de vivir el Mundial de Alemania con tu selección favorita.

5 
EVERYBODY'S GOLF
//////////SONY C.E. // 29,90 € // +3 AÑOS//
Un pequeño hueco reservado para el simulador de golf más divertido y genial de PS2.

SHOOTER

1 
BLACK
//////////EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.

2 
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
//////////ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.

3 
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.

4 
MOH: EUROPEAN ASSAULT

//////////EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

5 
TIME SPLITTERS: FUTURO P.
//////////EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS//
Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.

PARTY GAMES

1 
SINGSTAR ROCKS!
//////////SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.

2 
BUZZ! EL GRAN RETO
//////////SONY C.E. // 39,99€-59,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.

3 
SINGSTAR 80s
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
¿Sientes nostalgia por la década del pelo cardado? Este Singstar te traerá buenos recuerdos.

4 

SINGSTAR POP
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
Nada mejor que darle un buen repaso al pop nacional de los últimos años con los amigos.

5 

EYETOY KINETIC
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€// +3 AÑOS//
Una forma divertida y saludable de ponerse en forma sin tener que apagar tu PlayStation 2.

MAFIA JAPONESA
YAKUZA (SEGA-ATARI)

Aunque hace ya un año que vio la luz en el mercado japonés, Atari ha anunciado su lanzamiento en Europa, sin una fecha definitiva. La aventura te pone en la piel de un Yakuza que al salir de la cárcel se meterá en todo tipo de líos por las calles de Tokio.



ROL A LA NIPONA
SUIKODEN V (KONAMI)

Completando este trío, los amantes de un ritmo de juego más pausado podrán disfrutar en septiembre con la quinta entrega de la saga de rol Suikoden. Konami vuelve a apostar por los combates por turnos, multitud de personajes y una historia conmovedora.

TOP 10 PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. DRAGON QUEST: EPDRM. (SQUARE ENIX)
2. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
3. SINGSTAR ROCKS! (SONY C.E.)
4. FORMULA 1 06 (SONY C.E.)
5. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
6. EL PADRINO (EA GAMES)
7. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
8. GUITAR HERO (VIRGIN PLAY)
9. HITMAN BLOOD MONEY (EIDOS)
10. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA SPORTS)



LOS MÁS VENDIDOS GAME

DEL 1 AL 31 DE MAYO

1. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. GOD OF WAR (PLATINUM-SONY C.E.)
4. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
5. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA SPORTS)
6. EL CÓDIGO DA VINCI (TAKE 2)
7. DRAGON QUEST: EPDRM (SQUARE ENIX)
8. TEKKEN 5 PLATINUM (SONY C.E.)
9. MOTO GP 4 (PLATINUM-NAMCO)
10. X-MEN: EL VIDEOJUEGO OFICIAL (ACTIVISION)

ENVÍA TU TOP
POR RAFAEL ALVAJEZ VARGAS

1. SHADOW OF THE COLOSSUS (SONY C.E.)
2. METAL GEAR SOLID 3 (KONAMI)
3. GOD OF WAR (SONY C.E.)
4. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM)
5. EL PADRINO (EA GAMES)
6. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
7. DRAGON QUEST (SQUARE ENIX)
8. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
9. NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
10. BLACK (EA GAMES)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



NUESTROS FAVORITOS


THE ELF
POPOLOCROIS


DOC
SYPHON FILTER D.M.


JOHN TONES
LOCOROCO


GRADIUS
SYPHON FILTER D.M.


ANNA
LOCOROCO

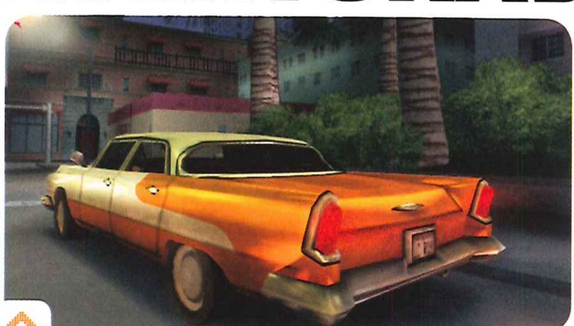

SUPERNENA
ME & MY KATAMARI


LAST MONKEY
ASTONISHIA STORY


NEMESIS
LOCOROCO

PSP

A TOPE CON LOS... JUEGOS DE AVENTURAS



GTA: VICE CITY STORIES

DIRECTO DESDE PLAYSTATION 2



Por ahora sólo podemos ofrecer una pantalla de **PlayStation 2**, aunque no creemos que su encarnación en **PSP** sea muy diferente. Un nuevo argumento ambientado en el escenario de *Vice City*, que promete más acción e intriga para todos los seguidores de la franquicia de **Rockstar**. El lanzamiento del juego está anunciado para octubre de este mismo año.

PIRATAS DEL CARIBE: E.C.D.H.M.

DEL CINE A PSP



De la gran pantalla al minúsculo formato panorámico de **PSP**, las aventuras de Jack Sparrow te conducirán por paradisíacos rincones caribeños.



TOMB RAIDER LEGEND

EL REGRESO DE LARA



Y hablando de aventuras no podía faltar un personaje que ha sido una referencia dentro del género, con su última producción para **PSP**.

¡¡LO QUE VIENE DE KONAMI!!



EL TERROR CONTINÚA
SILENT HILL ORIGINS

Es para echarse a temblar. Por fin vamos a poder disfrutar de un nuevo capítulo en la serie Silent Hill. Será en PSP encarnando a un camionero que, como no podía ser de otra forma, quedará atrapado en la ciudad maldita.



EL HERMANO PEQUEÑO
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Después de la primera toma de contacto con las dos entregas de Metal Gear Acid, Solid Snake estrenará aventura en la portátil de Sony. La historia enlaza con MGS3 y contará con opción de juego Online para reclutar camaradas.



FÚTBOL EN EL BOLSILLO
PRO EVOLUTION SOCCER 6

Dentro del catálogo de novedades de Konami no podía faltar una de sus estrellas indiscutibles. La compañía sólo ha hecho oficial que PSP contará con su correspondiente versión, pero todavía no ha mostrado nada. ¡A esperar toca!

TOP 10 PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. LOCOROCO (SONY C.E.)
2. SYPHON FILTER DARK MIRROR (SONY C.E.)
3. DAXTER (SONY C.E.)
4. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
6. METAL GEAR AC!D 2 (KONAMI)
7. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
8. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
9. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
10. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI (BANDAI)

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 15 DE MAYO

1. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI (SONY C.E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. DAXTER (SONY C.E.)
4. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
5. MONSTER HUNTER FREEDOM (CAPCOM)
6. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
7. F1 GRAND PRIX (SONY C.E.)
8. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
9. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA SPORTS)
10. VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR (ATARI)

ENVÍA TU TOP




POR PEDRO GARCÍA MARTÍN (SEVILLA)

1. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
2. SPLINTER CELL ESSENTIALS (UBISOFT)
3. SOCOM US NAVY SEALS F.T.B. (SONY C.E.)
4. METAL GEAR AC!D 2 (KONAMI)
5. RIDGE RACER (NAMCO)
6. BURNOUT LEGENDS (ELECTRONIC ARTS)
7. WIPE OUT PURE (SONY C.E.)
8. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
9. EVERYBODY'S GOLF (SONY C.E.)
10. NBA LIVE 06 (EA SPORTS)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



CONCURSO
Proein y PlayStation 2 Revista Oficial están reclutando jugadores de PS2 para la unidad especial Urban Chaos. Si quieres ser uno de los ganadores y obtener uno de los 25 juegos que regalamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de julio de 2006.
URBAN CHAOS
UNIDAD ANTIDISTURBIOS
POLIC
¡¡REGALAMOS 25 JUEGOS!!
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
URBAN CHAOS
POLICE
¿Cómo se llama la unidad a la que pertenece el protagonista?
A) T-ZERO B) T-RZERO C) T-TAZAS
18+
EIDOS
PROEIN
www.proein.com
PlayStation®2
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra urbanps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: urbanps2 A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de julio de 2006.

Bazar

Descubre los últimos accesorios para PlayStation 2 y PSP. Desde los realmente imprescindibles hasta los más curiosos que han aparecido en nuestro país.



ACTION CONTROLLER

COMPAÑÍA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R 39,95

Mando para **PS2** con ocho botones, dos *sticks* analógicos y vibración. Aunque lo más interesante de este *pack* es la tarjeta de memoria de 32 MB, que cuadriplica la capacidad de almacenamiento de las tarjetas oficiales de **Sony**.



Curiosidades

BOLSA PORTA UMD X7



COMPAÑÍA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R 7,95

Si estás harto de llevar tus UMD desperdigados por ahí, puedes utilizar esta cómoda bolsa que permite almacenar hasta cinco UMD junto a dos tarjetas de memoria. Además de transportarlos donde quieras, también sirve como protector.

AURICULARES PSP

COMPAÑÍA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R 14,95

Dentro de la gama de periféricos de **Ardistel** para **PSP**, puedes encontrar estos auriculares estéreo con control de volumen con seis funciones junto a un par de fundas de goma extra y una bolsa para su transporte.



SOPORTE CON ALTAVOCES 3 EN 1

COMPAÑÍA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R 34,95

Un accesorio pensado para disfrutar viendo películas en **PSP** sin perder los brazos en el intento. Además de los altavoces 2.0 abatibles, el conjunto también incorpora un mando a distancia para una mayor comodidad y un sistema de recarga. El producto está disponible en color negro y también en blanco, a juego con **PSP** Blanco Porcelana.



VALORACIÓN PS2	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
VALORACIÓN PSP	REGULAR	BUENO	MUY BUENO



RAINBOW EVOLVE 160

COMPAÑIA RAINBOW COMPUTER WORLD
DISTRIBUIDOR RAINBOW COMPUTER WORLD
PVP-R 139,50

Completo sistema de altavoces 5.1 con *subwoofer* (60 W) de madera y 5 satélites (x20 W) recubiertos en madera. Además, cuenta con una pantalla digital y un mando a distancia para controlar el volumen de sus seis canales de sonido.





MANILLAR SPEEDRACER

COMPAÑIA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R 59,95

Con la llegada de *Tourist Trophy* a **PlayStation 2**, tienes una buena excusa para experimentar el motociclismo como nunca antes lo habías hecho. Tan sólo te hará falta el manillar de *Speedracer*, con dos motores de vibración y diferentes tipos de ajuste para que la experiencia de juego sea muy realista.





PACK DISCO DURO 4GB + BATERÍA X2

COMPAÑIA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R 199,95

Ahora ya puedes mejorar la capacidad de almacenamiento y la autonomía de tu **PSP** con este *pack*. También se incluye el *software Max Media Manager* para convertir vídeos a MPEG4 y organizar los contenidos del disco duro, y un cable USB 2.0.



POWER & SOUND STATION

COMPAÑIA THRUSTMASTER
DISTRIBUIDOR H. DE NOSTROMO
PVP-R 22,90

La estación base funciona como un sistema de sonido 2.0. Incluye además una salida más para auriculares, una toma para recargar tu **PSP**, un adaptador para coche y un cable de conexión USB. Combina la elegancia con una funcionalidad muy portátil.

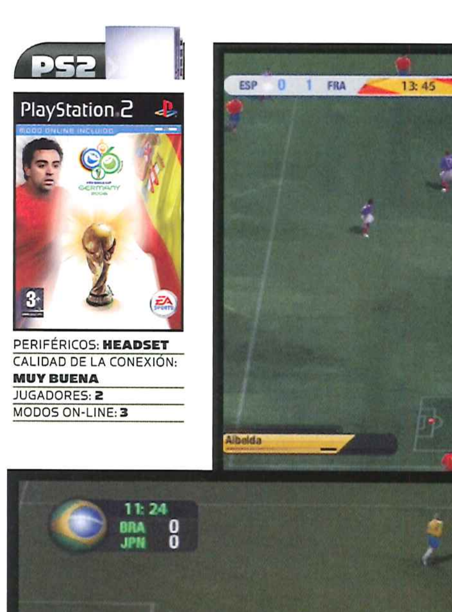


On-line

POR **DOC**

Después del monográfico de SOCOM del pasado número, PS2 y PSP comparten de nuevo la sección. Este mes, mientras se juega el Mundial de fútbol, no podíamos dejar de analizar las opciones On-line de Copa Mundial De La FIFA 2006.

PS2



PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **MUY BUENA**
JUGADORES: **2**
MODOS ON-LINE: **3**





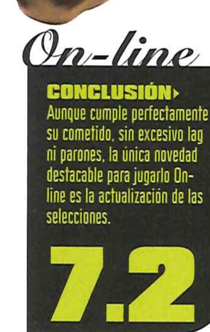


PARTIDO RÁPIDO > Copa Mundial De La FIFA 2006 resulta perfecto para jugar directamente, sin complicaciones, gracias a su modalidad de partido rápido.

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

UNA COPA EN LA QUE TODO EL MUNDO PUEDE PARTICIPAR

El torneo más universal, con permiso de las Olimpiadas, se juega este año en **PlayStation 2** (bueno, y en Alemania). Las novedades gráficas y jugables de esta nueva entrega de *FIFA* son más bien reducidas, algo que repercute directamente en las posibilidades On-line. La novedad más significativa es la sustitución de los clubes por únicamente selecciones, ya que no encontrarás grandes mejoras en sus opciones de juego. A través de Internet podrás participar en partidos de exhibición y en torneos para cuatro y ocho jugadores. Al igual que en la anterior edición de *FIFA*, jugar a través de la red te costará 2 Euros o la recepción de *spam*, algo que echará para atrás a muchos usuarios, sobre todo si se tiene en cuenta que para jugar a su más directo competidor, *Pro Evolution Soccer 6*, no es necesario pagar ni un solo Euro. El título de **EA** se comporta de forma inmejorable en la red, sin apenas retardos o parones, pero es demasiado parecido a la anterior entrega.



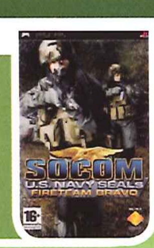
On-line

CONCLUSIÓN>
Aunque cumple perfectamente su cometido, sin excesivo lag ni parones, la única novedad destacable para jugarlo On-line es la actualización de las selecciones.

7.2

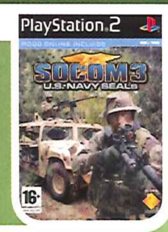
TOP MULTIJUGADOR PSP

1. SOCOM FIRETEAM BRAVO (SONY C.E.)
2. SYPHON FILTER: DARK MIRROR (SONY C.E.)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
4. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
5. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA)

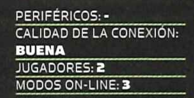


TOP ON-LINE PS2

1. SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS (SONY C.E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
4. CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
5. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA)

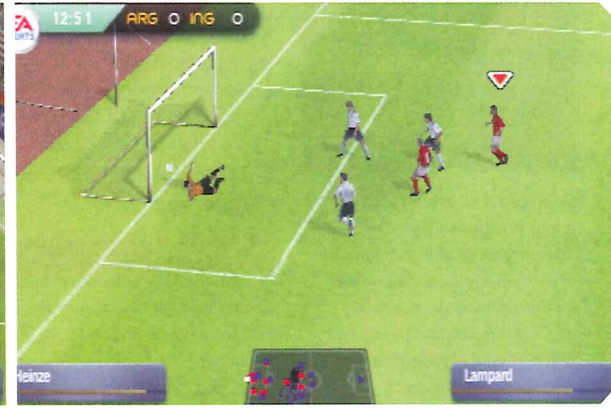


PSP



PERIFÉRICOS: -
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **BUENA**
JUGADORES: **2**
MODOS ON-LINE: **3**





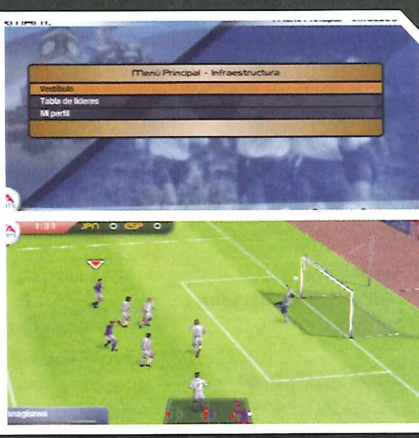
CLASIFICACIÓN > Los servidores de juego mantienen una clasificación con la posición de todos los usuarios que han jugado On-line.

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

ENFRÉNTATE A LOS MEJORES EQUIPOS DEL MUNDO EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR

Con el objetivo de invadir tantas consolas como les sea posible, **Electronic Arts** lanzan también la edición *FIFA* del Mundial de Alemania para **PSP**. Como era de esperar no hay novedades reseñables en lo que se refiere a opciones de juego Off-line, jugabilidad, apartado gráfico y, por supuesto, posibilidades de juego a través de Internet. Al igual que en **PS2**, la bienvenida al modo de juego On-line exigirá el pago de 2 Euros o la recepción de todo tipo de *spam* por parte de *soccer.net*. Además, sería fácil rendirse al *spam* a cambio de buenas sesiones multijugador, pero es que el juego de **EA** es básicamente el mismo título que *FIFA 06*, pero con selecciones únicamente, en lugar de clubes, y alguna que otra mejora estética y jugable no demasiado relevante. Eso sí, técnicamente es complicado superar lo conseguido por **EA**, ya que el juego On-line se produce sin ningún retardo, y la navegación por los menús es de lo más intuitiva, aunque las posibilidades de juego son más bien limitadas y el control y su jugabilidad dejan algo que desear (sobre todo teniendo en cuenta que no ha habido cambios respecto a *FIFA 06*). Aunque **EA** ha aprovechado la fiebre del Mundial, hay que reconocer que a día de hoy no existe ningún otro simulador de fútbol con posibilidades On-line para **PSP**.





VESTÍBULO > Aquí podrás elegir a tu contrincante, consultar la clasificación de líderes, modificar tu perfil...



On-line

CONCLUSIÓN> Técnicamente resulta impecable, sobre todo en la velocidad del juego On-line, pero el título en sí resulta demasiado parecido a la anterior entrega.

7.0

Trucos

POR **SUPERNENA**

A

Aeon Flux



Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos y usa cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos.

Modo Dios
TRIROX

Recupera vida
HEALME

Vida infinita
CLONE

Poderes ilimitados
LCVG

Munición infinita
FUG

Un tiro mata
BUCKFST

Fatalities
CUTIONE

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos.
Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Battlefield 2 Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

Black

Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M
3ZEQ-JXH9-TR2H-Y87D
FG6S-WFZG-7MDP-PZGT

Blood Rayne 2

Introduce cada código en el menú Cheats (Ten en cuenta que algunos deben ser activados para que funcionen).

Código maestro
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

Modo Dios
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Todos los poderes
BLANK UGLY PUSTULE EATER

Recupera vida
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

Vida infinita
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

Ira infinita
PIMP REAP DARK DARK MUSE

Rellena la sangre
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

Rellena munición
WHACK THIS MOLESTED NINJA

Munición infinita
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF

Todos los combos
BONE THIS CURRY VOTE

Selección de nivel
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED

Todas las secuencias de FMV
PENSION REAP SUPER VULGAR

Trajes alternativos
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

C

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Destroy All Humans!

Crypto a prueba de balas
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

Munición interminable
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ← ○ R2 → R1 □. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

Pensador profundo
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1 R2 ○ → R2 ○. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

Como un zorro
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona → □ R2 R1 → R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

Llave del Laboratorio de Orthopox
En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.

GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

FIFA Street 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

Flatout 2



Para disponer de todos los vehículos en el modo Carrera y tener llenas las arcas del banco, crea un nuevo perfil, con el nombre GIEVEPIX. Cuando hayas introducido la última letra el nombre entero desaparecerá. De esta manera podrás nombrar tu perfil de la manera que desees.

Introduce los siguientes códigos en el menú de Extras para conseguir los correspondientes coches:
RUTTO – Desbloquea el pimpster
WOTKINS - Desbloquea el flatmobile
BIGTRUCK - Desbloquea el mob car
GIEVCARPLZ - Desbloquea el school bus
KALJAKOPPA - Desbloquea el rocket
ELPUEBLO - Desbloquea el truck
(Estos coches sólo estarán disponibles para carreras rápidas).

G

Guitar Hero

Introduce cada combinación de botones en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto y repite este proceso cuando quieras desactivar el efecto. Recuerda, eso sí, que una vez hayas activado un código no podrás grabar la partida.

Código maestro
Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo

El fondo desaparece
Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Air guitar
Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Rock, meter siempre en verde
Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja

Tocar siempre con la Guitar Hero SG
Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

El público son monos
Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja



¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

El público son calaveras
Naranja, Amarillo, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

H

Heroes Of The Pacific

Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado y no te dejará salvar tus progresos.

Activar trucos
L1 R2 L2 R3 R1 L3

Desbloquear todos los aviones y misiones
Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2 L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

Desbloquear los aviones japoneses
○ R2 L1 L2 ← ↑

Mejorar los aviones
L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, → ↓

I

Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓ ○ ↑ □ ↓ ↓ ↑ ↑. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará.

Todos los niveles
KKstOry

Invencibilidad
8wonder

999 de munición
KK 999 mun

Metralleta
KKcapone

Revólver
KKtigun

Escopeta
KKshOtgun

Rifle de francotirador
KKsn1per

Lanzas infinitas
lance 1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

Lego Star Wars

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos)

987UYR = Battle Droid
EN11K5 = Battle Droid (Commander)
LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)
KF999A = Battle Droid (Security)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clon
ER33JN = Clon (Episodio III)
BHU72T = Clon (Episodio III Pilot)
N3T6P8 = Clon (Episodio III Swamp)
RS6E25 = Clon (Episodio III Walker)
14PGMN = Conde Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
VR832U = Clon Disfrazado
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosiano
ZTY392 = Guardaespaldas de Grievous
U63B2A = Gonk Droid
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu
92UJ7D = Padme
R840JU = PK Droid
BEQ82H = Princesa Leia
L54YUK = Soldado Rebelde
PP43JX = Guardia Real
EUW862 = Shaak Ti
XZNR21 = Super Battle Droid

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter

NR37W1 = Blásteres Ridículos
L449HD = Blásteres Clásicos
IG72X4 = Blásteres Grandes
SHRUB1 = Pinceles
PUCEAT = Curvados
LD116B = Detector de Minikit
RP924W = Bigotes
YD77GC = Púrpura
MS999Q = Perfiles
4PR28U = Invencible

M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones, en el apartado de Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY



Todas las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

Medal Of Honor European Assault

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ○ ← △ ○ ✕. Cuando el mensaje «Escribe el código del truco» aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación de botones.

SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Llevo atascada desde navidades en el juego Prince Of Persia: Las Dos Coronas. De hecho, hace meses que lo he dado por imposible. Por favor, ayudadme. El problema es el siguiente: El Príncipe llega a algo parecido a un circo romano donde hay una especie de monstruo con la lengua colgándole por fuera de la garganta. Subo al Príncipe a unas plataformas desde las que, mediante el sistema de matanza veloz, salta encima del monstruo pero una vez allí no consigo hacer nada, sólo que el monstruo coja al Príncipe y lo tire. (May)

Vas por buen camino, pero lo importante es que realices la «matanza veloz» sólo cuando la daga esté brillando, y que no pulses ningún otro botón. El proceso completo sería:
- Dar el primer golpe en el hombro, según caes sobre el monstruo.
- El momento del segundo golpe llegará justo cuando el monstruo vaya a cogerte.
- Después, tendrás que dirigirte al ojo.
- La siguiente secuencia comienza mientras estés en el aire.
- Después, clava tu daga en la mano del monstruo.
-A continuación, será el momento de atacar el otro ojo para dejar ciego al monstruo.
- Una vez en el foso, ataca en uno de sus tobillos para que el monstruo levante la pata dolorida.
- En ese momento deberás clavar tu daga en la otra pata para desequilibrarle.
- Cuando esté de rodillas en el suelo, atácale en la espalda.
- Después, tendrás que realizar otro ataque en el aire.
- Finalmente, llega hasta el cuello y podrás rematarle.

Trucos

Munición ilimitada
L2 L1 □ L2 L1 R1

Rellena el medidor de adrenalina al máximo
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Oculta los marcadores
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Matar al Némesis de ese nivel
L1 R2 R1 ↑ △ ○



Recuperar los documentos OSS
↑ ✕ R2 R1 ↑ □

Deshabilitar Shellshock
L2 R1 L2 L1 △ △

Suicidarse (sólo en el modo de 1 jugador)
✕ △ ○ → △ ○

N

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

O

Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

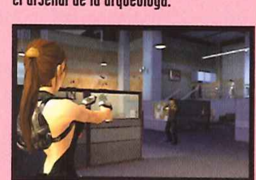
Pac-Man World 3

Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.



SIN TRAMPA NI CARTÓN

Más que trucos, lo que te ofrecemos este mes son nuevos desafíos para Tomb Raider Legend. Prepara tus pulgares para exprimir al máximo el modo Contrarreloj y desbloquear interesantes mejoras en el arsenal de la arqueóloga.



Invulnerabilidad
Supera el nivel de Inglaterra en menos de 27 minutos en el modo Contrarreloj.
Lanzagranadas infinito
Supera el nivel de Kazakhstan en menos de 27:10 en modo Contrarreloj.
Mostrar barra de energía de enemigos
Supera el nivel de Bolivia en menos de 12:30 en modo Contrarreloj.
Rifle de asalto infinito
Supera el nivel de Japón en menos de 12:15 en modo Contrarreloj.
Recortada infinita
Supera el nivel de Ghana en menos de 20 minutos en modo Contrarreloj.
SMG infinito
Supera el nivel de Perú en menos de 21:30 en modo Contrarreloj.
Matar de un solo disparo
Supera el nivel de Bolivia en menos de 4:15 en modo Contrarreloj.
Desbloquear Excalibur
Supera el nivel de Nepal en menos de 13:40 en modo Contrarreloj.
Desbloquear Soul Reaver
Pásate el juego y todas las fases en modo Contrarreloj.
Modificar las texturas
Pásate el juego en cualquier nivel de dificultad.



El Padrino

5000$
Con el juego en Pausa pulsa
□ ○ □ □ ○ L3
Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
○ ← ○ → □ R3
Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa
← □ → ○ → L3

R

Ratchet Gladiator

Ve al editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones

Skin de Mr. Sunshine
← ← ↑ ↑ → → ↓ →
Skin de Vernon
→ ↑ ↑ ↓ ↓ → → →

S

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras
El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY

Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE



Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquerar todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △



The Suffering: Los Lazos Que Nos Unen

Mantén pulsados R1 L1 y ✕ y a continuación introduce cada código

Modo psicodélico
← ← R2 → → R2 ↑ ↑ R2 ↓ ↓ R2

Todas las armas
↓ ↑ ↓ ← → ← R2 ↑ ← ↓ → ↑ →
↓ ← R2 ↓ ↓ ↓ R2 R2

Vida al máximo
← R2 R2 R2 → ← → ← ↑ R2 R2 R2
↓ ↑ ↓ ↑ R2

Invencibilidad
↓ ↑ ↓ ↑

T

Tony Hawk's American Wasteland

Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2them00n

True Crime New York City

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.



1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ △ ✕ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ ✕ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ✕ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ✕ ✕ △ en la pantalla del mapa.



Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ○ □ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos
Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
✕ □ ○ △

Todos los Movimientos Locos
○ ○ L2 ✕

U
Ultimate Spider-Man
Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes códigos

Desbloquea todos los personajes
→ ↓ → ↓ ← ↑ ← →

Desbloquea todos los cómics
← ← → ← ↑ ← ← ↓

Desbloquea todas las galerías
↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ← ←

W
The Warriors
Desbloquear todo
L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ✕ ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ ✕ SELECT R1 ←

Furia infinita
□ ○ △ SELECT ✕ ←

Sprint infinito
↓ □ ← ✕ L1 SELECT

Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3



Machete
L1 ✕ R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
↑ ✕ ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← ✕ ✕ R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ SELECT ✕ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ ✕ SELECT □

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT ✕ L2

X
X-Men Legends 2
Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.

0-9
50 Cent Bulletproof
Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce ny'sfinestyo en la pantalla de códigos.

Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce the hub is broken.

Empty n' Clips counterkill
Introduce workout en la pantalla de códigos.

Track Action 26
Introduce orangejuice.

Video My Buddy
Introduce sayhellotomylittlefriend en la pantalla de códigos.



Video So Seductive
Introduce killa1 en la pantalla de códigos.

GTA LIBERTY CITY STORIES (PS2)

Esta vez nos vamos a adelantar a tus deseos y, antes de que nos los pidas, te traemos los mejores trucos para hacer el loco por Liberty City en su flamante versión PlayStation 2, desde recuperar vida y munición en momentos críticos a cambiar el tiempo a tu antojo.

Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

Set de armas 1
↑, □, □, ↓, ←, □ □, →

Set de armas 2
↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, →

Set de armas 3
↑, ✕, ✕, ↓, ←, ✕, ✕, →

Consigue $250.000
L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1

Rellena la munición
L1 R1, ○, L1 R1, ✕, L1 R1

Rellena la salud
L1 R1, ✕, L1 R1, □, L1 R1

Incrementa el nivel de búsqueda
L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1

La poli nunca te busca
L1, L1, △, R1, R1, ✕, □, ○

Tiempo soleado
L1, L1, ○, R1, R1, □, △, ✕

Tiempo despejado
↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, ✕, ↑, ↓, △, L1, R1

Tiempo lluvioso
↑, ↓, □, ↑, ↓, ○, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, △, ↑, ↓, ✕, L1, R1

Generar un tanque Rhino
L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ○

El reloj avanza más rápido/normal
L1, L1, ←, L1, L1, →, ○, ✕

Destruir todos los vehículos en pantalla
L1, L1, ←, L1, L1, →, ✕, □

Los peatones están descontrolados
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, □

Los peatones te atacan
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △

Todos los peatones tiene armas
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ○

Juego más rápido
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✕

Juego más lento
R1, △, ✕, R1, □, ○, ←, →

Tracción perfecta
L1, ↑, ←, R1, △, ○, ↓, ✕

Suicidarse
L1, ↓, ←, R1, ✕, ○, ↑, △

Todos los semáforos están en verde
△, △, R1, □, □, L1, ✕, ✕

Conductores Agresivos
□, □, R1, ✕, ✕, L1, ○, ○

Generar un camión de la basura
△, ○, ↓, △, ○, ↑, L1, L1

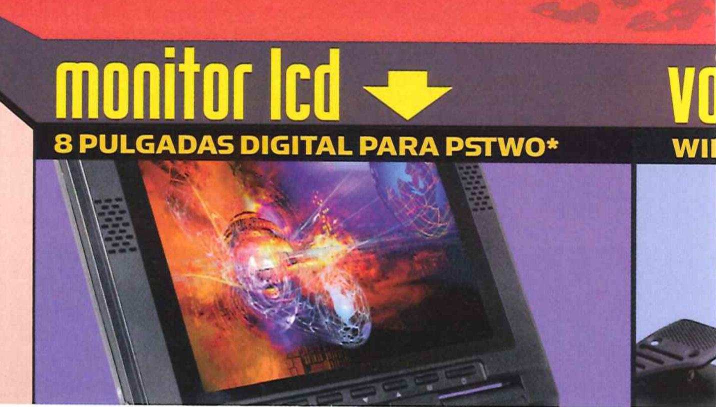
Los coches pueden avanzar sobre el agua
○, ✕, ↓, ○, ✕, ↑, L1, L1



VIVE LA CONDUCCIÓN MÁS REAL CON JOYTECH

Joytech y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de vivir la conducción real sin moverte del salón de tu casa. Si quieres conseguir uno de estos magníficos lotes, compuestos por 1 monitor LCD digital de 8 pulgadas, 1 volante Williams Racing Wheel y 1 mueble Gameracer Seat, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 17 de julio de 2006.

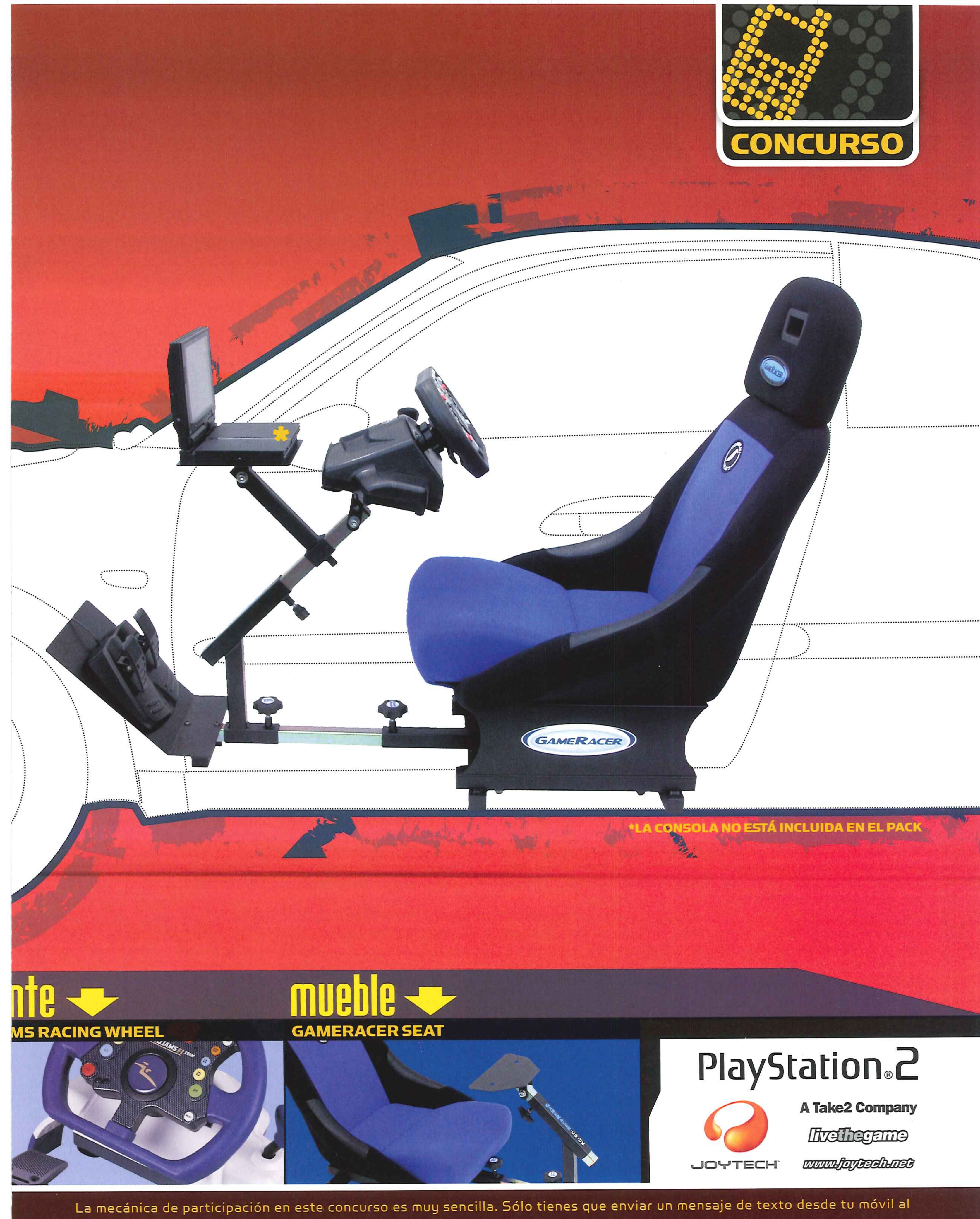




¿De qué país es la escudería de F1 Williams?

A) Andorra B) Francia C) Reino Unido

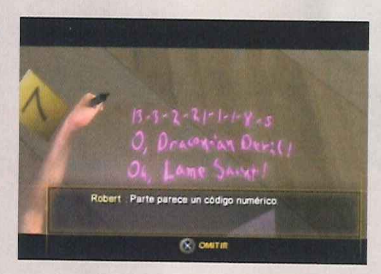
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de julio de 2006.



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra joytechps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: joytechps2 A

MISIÓN 1: MUSEO DEL LOUVRE

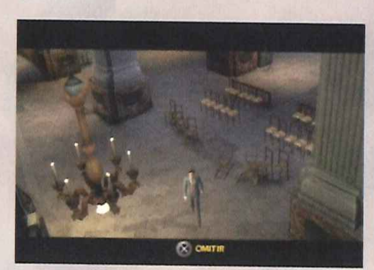
- Tras la secuencia de introducción, y tan pronto como tengas el control de Robert, examina el cadáver. Tras comprobar todas las pistas aparecerá Sophie y te dará una tarjeta con un código. Examina la tarjeta y luego usa el móvil que Fache te ha dado para llamar. El código es 454.
- En el cuarto de baño, encuentra el jabón. Sophie tratará de abrir la ventana. Ve hacia ella y resuelve la secuencia interactiva para abrirla (pulsa X repetidamente, luego, los dos sticks analógicos hacia arriba cuando se indique). Combina el jabón con el GPS y usa el objeto combinado para lanzarlo por la ventana.



- Resuelve el anagrama. La solución es «La Mona Lisa».
- Tras la secuencia controlarás a Sophie. Ve hacia las rejas al fondo de la sala y pulsa el botón para abrirlas. En la siguiente sala, tendrás que pasar sigilosamente para que los guardias no te descubran (avanza pulsando L1).
- En la última sala, coge la barra del suelo y noquea al policía. En el carro, detrás de un bote de productos químicos, encontrarás la linterna de luz UV. Cógela.
- Robert volverá y los dos personajes irán a comprobar La Mona Lisa.
- Examina el cuadro y recorre todas las letras con la luz UV hasta que queden todas iluminadas. Se activará un puzzle de sustitución por símbolos. La solución es «Da Vinci pintó a los cronistas. Entre Baco y Uriel está la pista».
- Un policía te descubrirá y tendrás que deshacerte de él.
- Vuelve a la Gran Galería y examina el cuadro. Encontrarás un anillo sobre el cuadro más alto. Para aupar a Sophie, pulsa X repetidamente.
- Sonará un teléfono. Ve al despacho de Saunière para escuchar el mensaje del contestador.
- Los dos policías que hay en el despacho de Saunière saldrán a buscarte. Permanece oculto en las sombras (tras la esquina) pulsando L1 para que no te vean. Espera a que pasen y entra al despacho.
- Tras escuchar el contestador, examina el escritorio en busca de pistas. Comprueba la estatua que apunta al mapa.
- Examinando el mapa de la pared con la luz UV, descubrirás que Saunière había marcado la sala de restauración.
- Haz que Sophie entre por el conducto de ventilación y sal al otro lado. Abrirá la puerta y podrás pasar. En esta sala deberás encontrar una pequeña toalla sobre unas cajas y una nota sobre el escritorio. Al encontrar la nota, se creará una entrada nueva en la zona de «Pistas». Con eso deberías tener suficiente información como para resolver el puzzle de los componentes químicos. Aún así, la solución es 1, 2, 4, de izquierda a derecha. Combina el químico resultante con la toalla, y usa la combinación sobre el cuadro en restauración. Te llevará a la sala Niké.
- Avanza hasta la sala Niké evitando a los guardias o acabando con ellos (es preferible evitarlos). Una vez allí, examina la enorme estatua, y a su izquierda, examina la urna. Verás un pequeño agujero donde insertar el anillo. Con esto obtendrás el disco de la flor de lis y podrás salir del museo.
- Evita a los policías y ve escaleras abajo para alcanzar la salida y pasar al siguiente nivel.

MISIÓN 2: SAINT SULPICE

- Ve a la habitación donde la hermana Sandrine yace en el suelo.
- Busca en el escritorio un papel con un pasaje de la Biblia. Mateo 7:14.
- Examina el cuerpo de la hermana Sandrine. En la mano izquierda encontrarás una nota con los números de teléfono de los miembros del Priorato de Sión. Al examinar la otra mano, Robert se dará cuenta de que puede mover la cama.



- Examina la cama para moverla. Revelarás un puzzle. La solución es SION.
- Ve al balcón. Sal de la habitación de Sandrine y cruza la puerta que hay a la derecha. Cruza el balcón hasta la sala de suministros. Encuentra la cizalla y la lata de aceite.
- Vuelve a la zona de las habitaciones y ve hacia el exterior (puerta azul), donde hallarás las escaleras para bajar al primer piso, un monje vigilando la zona y al final del área, un panel en la pared con la solución al puzzle de la cama.
- Usa las escaleras para bajar al nivel principal.
- Hacia la izquierda, encontrarás una pequeña sala con una trampilla en el suelo. El libro que hay cerca te dará las pistas necesarias. La solución al puzzle es «Aprilis XI» (11 de abril). Se levantará una trampilla del suelo con la Estatua de la Cruz que deberás coger.
- Ve a la puerta que te lleva hasta el órgano. La puerta tiene un candado. Usa las cizallas para romperlo.
- A la derecha del órgano hay un puzzle. La solución es 7:14 (Mateo 7:14).
- Vuelve a la sala principal. En el lado opuesto al altar, enfrente de la columna VIII, encontrarás un pedestal con forma de concha que contiene la Llave Adornada. Cógela.
- Vuelve a la habitación de la hermana Sandrine y usa la llave en el armario que hay entrando a la derecha. Coge la estatua de la parte inferior del armario.
- Vuelve a la sala principal y coloca las estatuas en las columnas VII y XIV. Fíjate en el cuadro para comprobar cual es la correcta. Se desbloqueará una trampilla por la que tendrás que bajar.
- En la cripta, ve hacia la derecha del todo. Encontrarás tres lámparas sobre una tumba. Usa la lata de aceite en el agujero frente a la lámpara del centro.
- Usa las cerillas en las tres lámparas, y tras encenderlas, coloca las bandejas metálicas de tu inventario en las puertas de las lámparas. Podrás leer en la pared la palabra JERUSALEM.
- Ve hasta la gran tumba que hay en el lado derecho del pasillo según regresas, y empújala para revelar un puzzle. Para resolverlo tienes que usar el «Sistema telegráfico de Chappe». Hay que pulsar los bloques de manera que se deletree la palabra JERUSALEM. Descubrirás una lista.
- Vuelve con la hermana que se había encerrado en su habitación para completar la misión.

MISIÓN 3: MANSIÓN DE SAUNIÈRE

- Camina hacia la izquierda, pasando las jaulas, verás una puerta de madera que podrás romper para cruzar. Dentro hay una nevera con comida para perros. Cógela y sal fuera.



- Entra en la jaula de los perros y usa la comida con el plato. A la izquierda de la puerta rota hay una cuerda. Tira de ella para hacer »

¿Qué se oculta tras el Código Da Vinci? ¿Hasta dónde llegan todas las pistas repartidas a lo largo de la historia? Descúbrelo a lo largo de la infinidad de puzzles, acertijos y anagramas que pueblan esta aventura. Para ello, no pierdas detalle en estas páginas.



COMPAÑÍA: **2K GAMES**
GÉNERO: **AVENTURA GRÁFICA**
MEMORY CARD: **111 KB**
HTTP://WWW.CODIGODAVINCI-ELJUEGO.COM

EL CÓDIGO DA VINCI

sonar la campana y que los perros vayan a comer.
- Ve hasta la entrada y rodea el edificio de la derecha. Verás una ventana en la parte trasera. Encarámate a la ventana para colarte dentro del edificio.
- Deshazte del monje y ve a la caja fuerte. Al intentar abrirla se presentará una combinación. La solución es, 132134.
- Coge la llave y sal al exterior. A la derecha de los puentes hay una manivela. Úsala para recolocar los puentes y poder llegar hasta la mansión.
- Usa la llave de la caja fuerte para abrir la puerta de la mansión.
- Dentro de la mansión tendrás que encontrar seis estatuas. Venus, Vulcano, Júpiter, Marte, Cupido y Eneas.



- Ve hacia la puerta de la izquierda pero no la cruces. A su izquierda, hay un armario que contiene una estatua en la parte inferior. Sigue por el pasillo hacia el otro lado, hasta la habitación del fondo. Al entrar, a la izquierda, hay una chimenea.
- Usa la Flor de Lis de tu inventario en la chimenea. Se convertirá en un puzzle del que aún no tienes las pistas. La solución es, "abajo, derecha, arriba, izquierda".
- En esta sala, encontrarás una estatua enfrente de una de las ventanas.
- Sube las escaleras que hay al fondo. Verás una enorme vidriera. Examínala para ver la descripción de las cuatro diosas. Sobre ellas, hay una Flor de Lis en una posición determinada. Esta es la primera pista para el puzzle de la chimenea.
- Subiendo otro piso por las escaleras hay una puerta cerrada que podrás abrir usando el Anillo del Priorato.
- En el dormitorio, junto a la cama, hay una cómoda. En el cajón superior del centro hay una nota con la segunda pista del puzzle de la chimenea. Ya deberías poder resolverlo.
- En la misma cómoda, el pequeño cajón de la parte inferior izquierda está cerrado. Vuelve a usar el Anillo del Priorato para abrirlo y recoger otra estatua.
- Si no habías resuelto el puzzle de la chimenea, ve a resolverlo, coge la estatua y vuelve a esta habitación.
- Saliendo por la puerta a la derecha de la cómoda, hay una mesa con otra estatua y una nota con la pista al puzzle de las estatuas. La solución a la parte cifrada de la nota es: "JÚPITER ESTÁ SOBRE VULCANO. ENEAS ESTÁ POR DEBAJO DE MARTE. MARTE ESTÁ A LA DERECHA DE VULCANO".
- Baja por las escaleras en forma de espiral y deshazte del monje.
- Examina el escritorio. Si levantas el objeto de la izquierda, una estatua caerá al suelo. Cógela.
- Vuelve a la entrada principal de la mansión. Justo enfrente verás otro juego de escaleras. Súbelas hasta llegar a una puerta. Crúzala.
- Ve hasta la mesita que hay en el centro. Usa todas las estatuas desde tu inventario para colocarlas en la mesa y activar el puzzle. La pista de la solución es la nota que descifraste antes. Para resolverlo, coloca a Júpiter en la parte superior, a Vulcano a la izquierda, Marte a la derecha, Cupido abajo a la izquierda y Eneas abajo a la derecha. Por último, coloca a Venus en el centro y asegúrate de que el resto de estatuas miran hacia ella.
- Llegarás al laberinto del jardín. Aquí, tendrás que girar las cinco estatuas que hay repartidas para que miren hacia Venus. El juego te indicará cuándo la estatua está correctamente orientada.
- Una vez giradas las estatuas, la Venus del Centro se elevará mostrando una entrada secreta.
- Baja a la cripta. A la derecha, una estatua sujeta una antorcha. Cógela y enciéndela usando cualquiera de las otras estatuas encendidas. Para continuar, hay que encender las cinco antorchas en un orden determinado. Para resolver el puzzle, colócate en la puerta de la entrada mirando hacia las antorchas. Imagina que se trata de un reloj, siendo la antorcha más lejana las 12. Así, enciende las antorchas en este orden: 12, 10, 5, 10, 2, 10 y 7.
- En una secuencia, Sophie recogerá la llave y se reunirá con Robert en el siguiente nivel.

MISIÓN 4: EL BANCO DE ZÚRICH

- Habla con el guardia de seguridad y avanza por la puerta de tu derecha. Sigue el pasillo de la izquierda y entra en la segunda puerta.
- Al fondo, junto a la verja, hay un Terminal. Usa la llave.
- Avanza hasta la habitación del fondo, y vuelve a usar la llave en el siguiente Terminal. Aparecerá una caja, pero necesitarás una contraseña para abrirla. La pista es el diálogo que mantienen Robert y Sophie sobre la secuencia de Fibonacci, en el que el siguiente número de una secuencia, se obtiene por la suma del último número con el anterior. Así, la solución es 1021.
- Conseguirás una nota de Saunière y el Cryptex, que aún no podrás abrir.



- Vuelve a examinar la caja para descubrir otra pista.
- Ve al escritorio y abre el cajón. Encontrarás un clip que tendrás que usar con la caja del Cryptex. Desvelarás la pista para abrir el Cryptex. Úsalo desde tu inventario para activar el puzzle. La solución es GRIAL.
- Una vez resuelto, aparecerá el director del banco, Vernet, invitándote a escapar. Vuelve hasta la sala donde estaban los ascensores, y usa la tarjeta de seguridad que te ha dado Vernet sobre el Terminal.
- El ascensor se parará y tendrás que salir por la trampilla del techo. Examina la llave redonda para abrir las puertas manualmente.
- Sal del ascensor y avanza por el pasillo de la derecha. Deshazte del guardia y entra por la puerta que está marcada como «Oficinas del Banco». Al otro lado verás un mapa como referencia. Indica que de frente encontrarás el archivo, a la derecha el despacho del director, y a la izquierda el despacho del administrador del sistema.



- Ve hasta el despacho del administrador del sistema, esquivando a los guardias o luchando con ellos. Una vez allí, usa la tarjeta en el Terminal. La clave es 867530.
- La clave no funcionará y Vernet te dirá que busques en el archivo. Para abrirlo tendrás que ir al despacho del director, examinar el cuadro con la luz UV y levantarlo para revelar una caja fuerte. La clave la encontrarás examinando el escritorio del director. La clave es 728559.
- Coge la llave de la caja fuerte y ve al archivo. Al entrar en la sala, ve hasta le fondo y rodea el enorme cajón. El primero de la derecha contiene el documento con la clave actualizada. Para abrir ese cajón tendrás que usar la llave que acabas de encontrar.
- Vuelve al despacho del administrador y vuelve a usar la tarjeta en el Terminal. La clave ahora es 260924.
- Con la tarjeta actualizada, sal del despacho y ve a la puerta que da al hall principal. No salgas. Cerca de esta puerta encontrarás una más pequeña y metálica con un Terminal. Usa tu nueva tarjeta de nivel 2 en ese Terminal y baja por las escaleras.
- Cruza la sala y sal por la puerta que hay justo al otro lado. Llegarás a la zona de servidores.
- Avanza hasta que llegues a unas puertas dobles con un Terminal. Encontrarás vigilancia, así que deshazte del guardia. A la derecha de las puertas dobles, en la pared, encontrarás un conducto de ventilación. Alza a Sophie.

- En la sala de servidores, avanza hacia la izquierda para llegar a la sala de control. El Terminal de allí actualizará la tarjeta a nivel 3.
- Sal de la sala de servidores usando la tarjeta de nivel 3, y vuelve hasta el hall (donde estaba la fuente). Allí, nada más salir, verás a lo lejos la puerta que lleva hasta los furgones.
- Cruza el muelle de carga sin ser visto o eliminando a los guardias, y una vez en el furgón (la puerta está señalizada), usa la llave que te dio Vernet para abrirlo.

MISIÓN 5: CHATEAU VILLETE



- Avanza hasta la siguiente habitación.
- De los escudos a tu derecha, coge el que tiene una cruz, y colócalo en la armadura que hay a la derecha.
- En la fila de escudos que hay al otro lado, coge el del corazón, y colócalo en la otra armadura.
- Entra en la sala con los griales y coge el del «Dragón Rojo». Cruza hasta la habitación opuesta, pasando por la sala de los escudos, y deja el grial en un pedestal que hay junto a la pared.
- La librería se moverá. Al otro lado tendrás que resolver un pequeño puzzle para abrir la puerta a la sala de artefactos. En esta sala tendrás que buscar una partitura sobre una mesa.
- Ve hasta la sala de los griales y comprueba el Terminal junto a la puerta. Necesitas una contraseña. Mira en la estantería de al lado. Encontrarás una pista. Si lees la Biblia que hay en la sala donde Robert y su colega permanecen de pie, darás con la solución (ROSTRO).
- Vuelve a la puerta con el Terminal y ábrela. Al otro lado, un piano espera a que utilices la partitura con él. Tras resolver el puzzle, ve a examinar el cuadro de La Última Cena que está en la siguiente sala.
- Tras examinar todos los puntos interactivos del cuadro, podrás intentar una nueva combinación en el Cryptex. La solución es MAGDALENA.
- Silas aparecerá y atacará, obligando a los personajes a esconderse en el sótano. Con esto, empezará la batalla contra Silas.
- Tendrás que encontrar las tres piezas de la ballesta. La primera se encuentra en la sala del piano. Es el Globo Terráqueo. La segunda está en la sala de la Biblia, junto a una ventana. La tercera y última está en la sala donde recogiste la partitura. Está junto a un cuadro. Cada vez que recojas una pieza, tendrás que luchar contra Silas.
- Tras huir de nuevo al sótano, Silas será abatido y habrás completado el nivel.

MISIÓN 6: BIGGIN HILL

- Ve al lado izquierdo del enorme contenedor y empújalo para revelar un interruptor y bloquear la puerta.
- Pulsa el interruptor. Esto activará el contenedor que va por los raíles. Acércate al contenedor y examínalo. Empezará a moverse. Úsalo de parapeto para atravesar la zona hasta el hangar.
- Entra en el hangar y examina la caja de herramientas que está cerca del mapa. En el primer cajón encontrarás unas cizallas.
- Detrás del avión verás una verja con una puerta con candado. Usa las cizallas para romperlo.
- Al otro lado, unas escaleras que suben te llevarán a una sala de control. Usa los controles para mover el enorme contenedor que bloquea parte de la verja.
- Al bajar aparecerán dos policías. Deshazte de ellos y entra por la abertura que ha dejado el contenedor. En la primera estantería encontrarás unas bengalas. Cógelas.



- A la derecha, una trampilla en el suelo lleva hasta los búnker. Baja por la trampilla.
- Si has cogido las bengalas, al bajar al búnker, Robert encenderá una automáticamente.
- Ve hasta el fondo del pasillo y baja las escaleras. Gira a la derecha y continúa hasta el fondo cruzando la puerta. A la izquierda, hay otra trampilla. Ábrela y baja por ella.
- Verás un interruptor sin corriente. Sigue el pasillo hasta el fondo, gira la esquina y continúa hasta el primer pasillo a la izquierda. Sube por las escaleras y rompe el candado con las cizallas.
- Cruza la siguiente habitación. De frente, verás la primera caja de fusibles auxiliares. Cógelos todos. Ve hacia la izquierda y entra en la sala de generadores.
- Siguiendo la pasarela por la derecha, verás una habitación lateral con otra caja de fusibles. Vacíala igualmente.
- Hacia el fondo de la sala de generadores, verás una escalera que lleva a la sala de control de la torre. En la sala, sube otras escaleras hasta la torre.
- Vacía la tercera caja de fusibles y vuelve hasta la sala del generador, donde tendrás que bajar de la pasarela al suelo usando las escaleras. Al fondo, verás la caja de fusibles principal y el interruptor general.
- Si miras el esquema a la derecha con la luz UV, verás cómo colocar los fusibles. En cada cuadrícula de 1.200, has de poner 4 fusibles de 300. Y en la zona doble de 100, has de poner dos de 50. Cuando estén puestos, pulsa el interruptor.
- Vuelve hasta la enorme puerta que da al exterior y pulsa el interruptor que tiene enfrente.
- Cruza la puerta y sigue avanzando por los pasillos hasta las escaleras. Sube por ellas y estarás de nuevo fuera del edificio. Elimina a los guardias y localiza el depósito de gasolina.
- Está cerrado con un candado. Usa las cizallas para abrirlo y gira la llave para derramar la gasolina por el suelo.
- En uno de los edificios, junto a una puerta, hay una escalera. Sube por ella y arrímate al borde para lanzarle una bengala al depósito y hacerlo explotar.

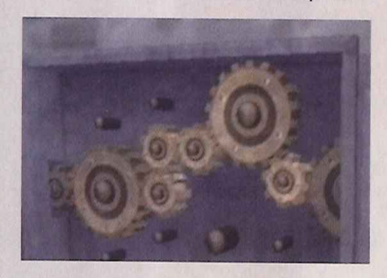
MISIÓN 7: IGLESIA DEL TEMPLE

- Al comenzar el nivel tendrás que resolver el mensaje codificado que hay en tu inventario. La solución es «Fuera verás el agua cristalina y bella, encontrarás la llave con buena estrella».
- Continúas con Sophie. Ve al tablón de anuncios que hay al lado de la puerta principal. Examínalo y ábrelo. En la puerta, por dentro, encontrarás una llave.

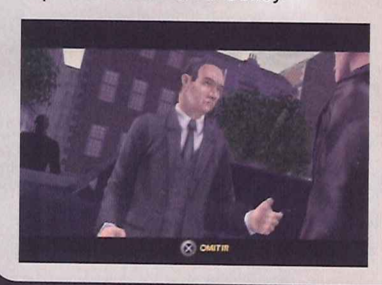


- Ve hasta el fondo del jardín. Una gran puerta de madera está cerrada. Usa la llave que acabas de encontrar para abrirla.
- Al otro lado, acaba con los mercenarios y cruza el puente enrejado. Sube por las escaleras y sigue la verja por la derecha hasta que veas una carretilla con unas tijeras de podar en su interior.
- Coge las tijeras y ve hacia la fuente. Hay unos rosales sospechosos. Córtalos usando las tijeras podadoras para revelar un puzzle.
- Usa el anillo del priorato sobre la marca y recibirás una pieza metálica.
- Ahora tomas el control de Robert.
- Si buscas por la «celda» entre las cajas, deberás encontrar una tabla de cartón, una varilla metálica y un engranaje pequeño.
- Ve a la puerta y examínala. Usa la tabla de cartón en el hueco que queda bajo la puerta, y la varilla metálica en el agujero de la cerradura. Conseguirás una llave con la que abrir la puerta.
- Sal de la celda y elimina al mercenario que hace guardia. Al fondo, al lado de la TV hay una puerta que deberás cruzar para llegar al santuario.
- Localiza tres engranajes más, evitando o eliminando a los mercenarios que rondan por la zona. Cuando los tengas, vuelve a la habitación de la TV.
- Al otro lado del muro a la »

izquierda de la TV hay un interruptor que abre la puerta. Para ello tendrás que colocar los engranajes en el orden correcto. Mira el pantallazo para ver la solución.
- De nuevo, controlarás a Sophie.



- Ve hasta la entrada que Robert acaba de abrir. Tendrás que bajar las escaleras que hay en el patio de la fuente y volver a cruzar al otro patio.
- Sophie y Robert se reunirán. Con los dos personajes juntos de nuevo, ve hasta la puerta bloqueada por una viga metálica. Ahora podrás quitarla.
- En las cloacas, avanza por los pasillos, casi hasta el final eliminando a los mercenarios que encuentres. Verás que uno de los mercenarios intenta abrir una puerta. Deshazte de él y resuelve el panel con el que enredaba. Tienes que encender todas las luces para activar el interruptor de la puerta.
- Abre la puerta y avanza hasta la mesa. Encontrarás un sello templario. En los túneles hay dos más. Uno a simple vista, a los pies de un esqueleto, y el otro detrás de una caja, en uno de los arcos fúnebres.
- Si vuelves por los túneles, encontrarás otro interruptor activo. Este abre la puerta que te lleva al puzzle de los sellos templarios. Tienes que colocarlos todos y después orientarlos. La solución a la orientación es «diagonal arriba izquierda, diagonal abajo derecha, arriba, diagonal arriba derecha» (lo que marca la posición son las cabezas de los dos templarios representados en el sello).



- Girará el bloque de piedra revelando un objeto en el patio. Sal de los túneles hasta la habitación donde estaba la TV y sal por la puerta que vigila el mercenario. En el santuario, tendrás que quitar otra enorme viga de hierro para salir al patio y conseguir la última placa de metal.
- Vuelve a la iglesia por la misma puerta por la que has salido y examina el escudo. Podrás colocar las dos placas de metal para completar una inscripción.
- Busca la efigie de William Marshall (examinando los pies de las tumbas obtienes la información del caballero) y resuelve el acertijo. La solución es «Richard», igual que para el tercer Cryptex (selecciónalo de tu inventario).
- Serás emboscado por Remy y Silas. Tendrás que huir por los túneles sin que Silas se te acerque demasiado para evitar sus disparos. Para avanzar tendrás que resolver tres tipos de «pruebas». Las puertas cerradas, que podrás abrir de un empujón (secuencia interactiva). Interruptores desconectados, para los que tendrás que completar uno de esos puzzles de luces y luego pulsar el interruptor. Puertas atascadas, que podrás abrir resolviendo la secuencia interactiva.
- Tras «vencer» a Silas, habrás completado esta misión.

MISIÓN 8: ABADÍA DE WESTMINSTER

- Echa un vistazo al directorio para saber dónde están todas las localizaciones del museo.
- Ve hacia la tumba de Newton. Al entrar en la sala te darán una pista para electrocutar al guardia. También puedes eliminarlo de la manera tradicional.
- Examina todas las áreas de la tumba de Newton y utiliza el anillo del priorato en el hueco. Obtendrás el Orbe Solar.
- Dirígete a la tumba de Chaucer. Al examinarla verás un acertijo que deberás resolver deletreando una palabra concreta. Para iniciar el acertijo, usa el Orbe Solar con la pieza central del puzzle. La solución es PARDONER (en el sentido de las agujas del reloj, y empezando por arriba a la izquierda). Obtendrás el Anillo Grande.
- Justo enfrente de la tumba de Chaucer debería estar tu siguiente destino, la estatua de Shakespeare. En su lugar, una enorme lona azul cubre la zona y un cartel indica que se está restaurando la estatua.
- A la derecha encontrarás el armario de los empleados. Dentro, moviendo el abrigo, conseguirás una brocha.
- Ve al claustro (mira el directorio si no sabes cómo ir). Allí, sigue el pasillo hasta el final. Entrarás en la sala de restauración.
- Puedes atraer a los mercenarios encendiendo las luces desde los interruptores laterales. De esa manera podrás eliminarlos de uno en uno.
- En el siguiente cuarto a la izquierda, encontrarás un interruptor. Púlsalo para encender la luz en el cuarto de restauración. Esto hará que aparezca un mercenario.
- Ve hacia el cuarto de restauración (donde está el mercenario). Al entrar, detrás de la puerta, verás un palé. Si lo examinas, encontrarás una cizalla dentro de una de las cajas.



- Ve a examinar la estatua de Shakespeare. Examina también el bote de limpiador que hay a los pies de la estatua. No podrás hacer nada porque la estatua está a medio restaurar.
- Vuelve al claustro y recórrelo totalmente en sentido opuesto. Al otro lado, una puerta con un candado te bloquea el paso. Usa la cizalla para dar cuenta del candado y, una vez dentro de la habitación, mueve la caja que tapa el interruptor de la luz, pulsa el interruptor y busca en la parte inferior de la mesa de trabajo un bote de solución limpiadora para mármol.
- Vuelve a la estatua de Shakespeare y combina el bote con el cepillo. Usa el objeto resultante en la parte oscura del pergamino de la estatua.
- Observa que el dedo de Shakespeare apunta a la palabra TEMPLES. Examina el dedo y colócale el anillo grande. Obtendrás una manivela.
- Ve a la tumba del Rey Enrique III. Si la examinas, verás un hueco donde usar la manivela. Pon TEMPLES girando las manivelas y obtendrás un Símbolo Real.
- Justo detrás de ti hay un andamio con las ruedas bloqueadas. Examínalo para desbloquear las ruedas y empújalo para revelar una puerta. Podrás romper el candado con la cizalla para entrar.
- Examina la tumba del Barón Hudson y pon el Símbolo Real en el espacio vacío. A continuación, pulsa los símbolos en este orden. «REINA, BARÓN, CABALLERO, SOLDADO».
- Obtendrás un Cilindro poco común, que tendrás que combinar con el Orbe Solar de tu inventario.
- Vuelve a la tumba de Newton e introduce el objeto resultante del paso anterior en el hueco donde estaba el Orbe Solar.
- Se revelará un pergamino roto. Utiliza el otro pedazo de pergamino de tu inventario para completarlo.
- Usando las piezas que hay a la izquierda, tendrás que completar un puzzle. Para ayudarte, fíjate en los bordes, ya que van perfilados y son fácilmente identificables. Al resolver el puzzle, obtendrás la palabra PAYENS. Que es la solución al último Cryptex.
- En vez de resolver directamente el Cryptex, verás unas escenas en las que Sophie trata de distraer a Teabing mientras Robert descifra el Cryptex. Tendrás que usar unas frases predeterminadas para alargar la conversación lo máximo posible. Entre frase y frase, tendrás unos segundos para introducir la palabra PAYENS en el Cryptex.
- Las frases son: «CREO QUE NOS DIJISTES QUE SÓLO EL DIGNO PODRÍA ENCONTRAR EL GRIAL», «ERES EL RESPONSABLE DEL ASESINATO DE MI ABUELO», «NO SOIS MEJORES QUE LA IGLESIA» y «Y AHORA TÚ CONTINÚAS LO QUE LA IGLESIA HA ABANDONADO». Si abres el Cryptex antes de haber usado todas las frases, el resto saldrá de forma automática.

MISIÓN 9: ROOSLYN

- Tienes que encontrar tres discos con tres flores diferentes. Rosa, Margarita y Lila.
- Según empieza el nivel, date la vuelta y entra en la habitación. Examina el arcón de madera y las marcas del suelo cerca de sus patas. Ahora podrás mover el arcón y coger el primer disco.
- Justo enfrente del arcón, hay una pequeña fuente con otra pieza que puedes recoger.
- Sal de esta sala y camina rodeando la pared izquierda hasta un monumento de piedra. Sobre su lado izquierdo hay una caja de cerillas que deberás coger.
- Sigue por la pared de la izquierda hasta unas cortinas que tendrás que abrir.
- Usa las cerillas con la vela para poder leer la inscripción, y una vez leída, vuelve sobre tus pasos bordeando la pared hasta la puerta central. A continuación ve por la pared derecha hasta que veas unos ángeles en la pared. Examina el que tiene grabado Truth (Verdad). Ahora podrás aupar a Sophie para encontrar otro disco.
- Sigue por la pared derecha hasta otro juego de cortinas. Ábrelas y examina el monumento. Tendrás que colocar en el centro el objeto que recogiste de la fuente. Con esto obtendrás el tercer disco.



- Ve hacia la puerta con el dibujo de la estrella de David. Aún no tienes las pistas necesarias para colocar correctamente los discos.
- Ve al fondo de la habitación y examina el altar que queda más a la derecha. Allí encontrarás el Diario del Techo, con la solución al puzzle de los discos y la puerta.
- Ve de nuevo a la puerta y coloca los discos de la siguiente manera. En Inocencia, coloca la margarita. En Pureza, coloca la lila. Y en Amor, coloca la rosa.
- La puerta se abrirá y podrás bajar a la Sacristía.
- Avanza hasta el globo terráqueo y hazlo girar para revelar que le falta un pedazo.



- Retrocede un poco y ve por el camino de la izquierda. Verás una estatua de un ángel sangrante. En su mano sostiene el pedazo que le falta al globo. Cógelo y colócalo en el globo. Éste se abrirá y podrás coger otro disco.
- Ve de nuevo hasta donde estaba el ángel, pero continúa hacia la siguiente habitación. En el suelo, hay una marca donde podrás colocar el disco.
- Se revelará un puzzle que tendrás que resolver para desbloquear una trampilla.
- Una vez resuelto, mueve el palé que hay en el centro de la habitación para liberar la trampilla.
- Bajarás hasta la biblioteca, donde lo único que tendrás que hacer es examinar todos los objetos (algunos hasta dos veces). El final del juego saltará automáticamente.

SECRETOS

MISIÓN 10: EL LOUVRE (REVISITADO)

Este capítulo sólo es accesible después de completar el juego. Aquí no hay enemigos que vencer. Tendrás que resolver nueve cuadros que contienen criptogramas que representan los nueve capítulos del juego. Los criptogramas se revelan utilizando la linterna UV sobre ellos.
No es necesario que los resuelvas en un orden determinado.

CUADRO DEL MUSEO DEL LOUVRE
MONSIEUR SAUNIERE NO DEBERíA HABER CORRIDO AHORA DíGAME DONDE ESTÁ

CUADRO DE SAINT SULPICE
LA HERMANA DEBÍA DE ESTAR LLAMANDO A LOS MIEMBROS DEL PRIORATO CUANDO FUE ATACADA

CUADRO DE LA MANSIÓN NORMANDIA
ES LA LLAVE PRINCESA SOPHIE QUE ME PROMETIÓ MI ABUELO

CUADRO DEL BANCO DE ZURICH
ES EL CRYPTEX BASADO EN UN MODELO DE DA VINCI

CUADRO DE CHATEAU VILLETTE
LA LEYENDA DEL SANTO GRIAL TRATA SOBRE LA SANGRE REAL

CUADRO DEL AEROPUERTO BIGGIN HILL
SAUNIERE TENÍA ALGUNA RAZÓN AL REUNIRNOS PARA QUE SIGUIÉRAMOS LAS PISTAS

CUADRO DE LA IGLESIA DEL TEMPLE
SILAS QUÍTALE LA CLAVE AL AMIGO LANGDON AHORA TEABING ES NUESTRO REHÉN

CUADRO DE LA ABADÍA DE WESTMINSTER
TEABING SINTIÓ CÓMO LA VERDAD LO APLASTABA EL GRIAL ESTABA PERDIDO PARA ÉL

CUADRO DE LA CAPILLA DE ROSSLYN
LA BÚSQUEDA DEL GRIAL ES LA BÚSQUEDA DE LO DIVINO QUE HAY DENTRO DE NOSOTROS

No hay forma de salir del nivel. Tendrás que salvar la partida y volver al menú de selección de misión.

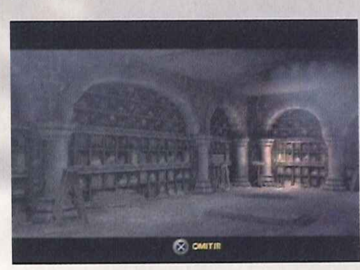
MISIÓN 11: ROSSLYN (REVISITADO)

También se vuelve accesible tras completar el juego. Aquí podrás escuchar la banda sonora del juego examinando los planetas.
Además encontrarás una mesa en la que están colocados todos los inventos de Da Vinci que has localizado durante el juego.
En el área de arriba, (área principal de la capilla) dónde están los altares puedes resolver un puzzle:

En el altar de la derecha:
JACQUES SAUNIERE SAINT CLAIR = (El Rey)
En el altar de la izquierda:
REMY LEGALUDEC = (El Comerciante)
El que queda saliendo del área de los altares:
SOPHIE NEVEU SAINT CLAIR = (La Reina)
En la pared de atrás donde están las estatuas de los Ángeles, a la derecha:
BEZU FACHE = (El soldado)
A la izquierda:
SILAS = (El Sacerdote)
El que está al lado de la puerta con la estrella de David:
HERMANA SANDRINE BIEIL = (El Bardo)
Mirando de frente a los dos en el centro del cuarto, el de la derecha:
LEIGH TEABING = (El Barón)
El de la izquierda:
ROBERT LANGDON = (El Caballero)



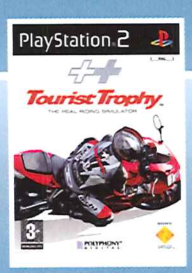
Una vez resueltos (8), ve a los botones que se encuentran entre los anagramas de Teabing y Robert, y lee la nota acerca de los botones, allí te dan la pista de en qué orden presionarlos.
Debes presionar cada botón en el orden en que los personajes fueron apareciendo durante el videojuego, no en el libro ni en la película. Presiónalos en el siguiente orden:
El Sacerdote
El Caballero
El Soldado
El Rey
La Reina
El Bardo
El Comerciante
El Barón





Tourist Trophy
THE REAL RIDING SIMULATOR

Los desarrolladores de Gran Turismo nos sorprenden de nuevo con un excelente simulador de carreras, repleto de desafíos, competiciones y máquinas para desbloquear. En estas páginas encontrarás los mejores consejos para que engordes tu garaje rápidamente.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
MEMORY CARD: **1.475 KB**
HTTP://WWW.TOURISTTROPHY.COM

CARRERAS DE 250 CC



Para este tipo de carreras, la moto que mejor se adapta es la Yamaha TZ250'03. Esta es la mejor moto de la clase 250cc, pero es muy difícil de conseguir. Si no puedes hacerte con ella, puedes optar por la Yamaha TZR250SPR RM'95 (Carrera) o la Yamaha TZR250 '85.

STREET MACHINE CUP

NORMAL

MOTO RECOMENDADA **YAMAHA TZR250'85**

RECOMPENSAS

GRAND VALLEY ESTE YAMAHA RZ250'80
TWIN RING MOTEGI SUPER SPEEDWAY HONDA XR250 MOTARD'05
TWIN RING MOTEGI ESTE (RECORRIDO CORTO) SUZUKI DR-Z400SM'05



CARRERAS DE 750 CC

Para esta serie de carreras, la Suzuki GSX-R 750'05 (Normal), y la Kawasaki Ninja ZX-6R RM'05 te darán buenos resultados. Son las mejores motos de esta clase.



STREET MACHINE CUP

NORMAL

MOTO RECOMENDADA **SUZUKI GSX-R 750'05**

RECOMPENSAS

CIRCUITO DE SUZUKA ESTE HONDA XR250 MOTARD'05
CIRCUITO DE SUZUKA OESTE HONDA VT250F RM'82
CIRCUITO DE TSUKUBA YAMAHA RZ250 RM'80

SUNDAY CUP

CARRERA

MOTO RECOMENDADA **KAWASAKI NINJA ZX-6R RM'05**

RECOMPENSAS

CIRCUITO DE SUZUKA ESTE HONDA XR250 MOTARD '05
CIRCUITO DE SUZUKA OESTE HONDA VT250F RM '82
CIRCUITO DE TSUKUBA YAMAHA RZ250 RM'80

CARRERAS DE 1000 CC

Estas series de carreras de alta cilindrada se resuelven bien con la Suzuki GSX-R 1000'05 (Normal) o la Kawasaki Ninja ZX-10R'05 (Normal). La Kawasaki gira mejor aunque es un poco más lenta. Otra buena opción será la Ducati 999R RM'05 (Carrera).

STREET MACHINE CUP

MOTO RECOMENDADA **SUZUKI GSX-R 1000'05**

RECOMPENSAS

DEEP FOREST ARAI SNC RX-7 RR4D(CASCO), MV AGUSTA F4-1000S'05
TRAIL MOUNTAIN HONDA CBR954 FIREBLADE'02
AUTUMN RING HONDA CB750F'79

HEAVYWEIGHT SERIES

MOTO RECOMENDADA **DUCATI 999R RM'05**

RECOMPENSAS

TWIN RING MOTEGI SUPER SPEEDWAY ARAI GOTH-TRACKER (WHITE, BRIGHT SILVER, PROTEIN BLACK), ARAI GOTH-TRACKER STOUT (CASCOS), HONDA CB750F'79
HIGH-SPEED RING ARAI GOTH-TRACKER B, HONDA CB1300 SUPER FOUR'05
GRAND VALLEY SPEEDWAY ARAI ASTRO-TR B, HONDA CB1300 SUPER FOUR'05





CARRERAS DE MODO O TIPO EXCLUSIVO



Estas carreras tienen restricciones en el tipo o modelo de moto a utilizar. En algunas competiciones es posible utilizar más de un modelo diferente. Aquí te detallamos qué moto se adapta mejor a cada una de las competiciones.

TMAX CUP

MOTO RECOMENDADA **YAMAHA TMAX RM'05**

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS

ARAI RX-7 RR4 TAIRA RÉPLICA (RED) (CASCO)

2 STROKE SERIES

MOTO RECOMENDADA **HONDA NS250R RM'84**

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS

SHOEI X-8 SP UEDA, HONDA VFR400R RACING MODIFIED'89

80'S HEROES SERIES

MOTO RECOMENDADA **HONDA NS250R RM'84**

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS

SHOEI GRV A, SHOEI X-ELEVEN, TRICKSTAR ZX-10R SUZUKA8H'05, TRICKSTAR TSURUTA SUZUKA8H (EQUIPAMIENTO ESPECIAL)

125 CC COMPETITION MODEL SERIES

MOTO RECOMENDADA **YAMAHA TZ125'03**

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS

ARAI RX-7 RR4 SAKATA, SUZUKI RG 250 GAMMA'83

250 CC COMPETITION MODEL SERIES

MOTO RECOMENDADA **YAMAHA TZ250'03**

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS

ARAI RAPIDE-SR YUKI, YSP & PRESTO RACING YZF-R1 SUZUKA8H'05, YSP & PRESTO RACING NAKATOMI SUZUKA8H (EQUIPAMIENTO ESPECIAL)

SUPER SPORTS 600

MOTO RECOMENDADA **KAWASAKI NINJA ZX-6R RM'05**

CAMPEONATO DE CINCO CARRERAS

AGV TI-TECH VALENCIA, MORIWAKI MOTUL TIGER RACING CBR1000 RR SUZUKA8H'05, MORIWAKI MOTUL TIGER RACING MATSUDO SUZUKA8H (EQUIPAMIENTO ESPECIAL), ARAI RX-7 RR4 MATSUDO

SUPER BIKE 1000

MOTO RECOMENDADA **DUCATI 999R RM'05**

CAMPEONATO DE CINCO CARRERAS

ARAI RAPIDE-SR AOYAMA (CASCO), YOSHIMURA SUZUKI JOMO/SPIXON GSX-R 1000 SUZUKA8H'05, YOSHIMURA SUZUKI JOMO/SPIXION WATANABE, SUZUKA 8H (EQUIPAMIENTO ESPECIAL), ARAI YOSHIMURA REPLICA RX7 RR4

MASTER OF EAGLES

MOTO RECOMENDADA **BUELL FIREBOLT XB12R RM'05**

RECOMPENSAS

INFINEON RACEWAY HONDA CBR954 FIREBLADE'02
LAGUNA SECA RACEWAY HONDA CB750F RM'81
CIRCUITO RICARDO TORMO DE VALENCIA KAWASAKI ZEPHYR1100 RACING MODIFIED'05

K1200R CUP

MOTO RECOMENDADA **BMW MOTORRAD K1200R RM '05**

RECOMPENSAS

CIRCUITO DE SUZUKA ARAI GOTH-TRACKER A, SUZUKI DR-Z400SM'05
DEEP FOREST RACEWAY ARAI SNC RX-7 RR4 C(CASCO), MV AGUSTA F4-1000S'05
HIGH SPEED RING YAMAHA MT-01 RM'05

MONSTER SERIES

MOTO RECOMENDADA **SUZUKI GSX 1300R HAYABUSA RM'05**

CAMPEONATO DE CINCO CARRERAS

ARAI RX-7 RR4 WANTANBE (CASCO), YOSHIMURA HAYABUSA X-1'00

EURO STAR SERIES

MOTO RECOMENDADA **BMW MOTORRAD K1200S RACING MODIFIED'0**

RECOMPENSAS:

APRICOT HILL SUZUKI GSX 1300R HAYABUSA RACING MODIFIED'05
MID-FIELD RACEWAY TRIUMPH DAYTONA 650 RACINGMODIFIED'05
GRAND VALLEY SPEEDWAY KAWASAKI GPZ900R RACING MODIFIED'84

STROKE LEGEND SERIES

MOTO RECOMENDADA **HONDA NS400R RM'85**

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS

SHOEI X-9 RAY (TC-1,2,5/RED,BLUE,GRAY), BUELL LIGHTNING CITYX XB9SX'05

NOSTALGIC FESTIVAL

MOTO RECOMENDADA **HONDA NS400R RM'85**

RECOMPENSAS

NEW YORK ARAI RAPIE-OR SPENCER (TRICOLOR)
GRAND VALLEY ESTE AGV KR (HELMET)
FUJI SPEEDWAY 80'S ARAI ASTRO-TR A (CASCO), BUELL LIGHTNING CITYX XB9SX'05

TT CLASSIC SERIES

MOTO RECOMENDADA **YAMAHA SR400 RM'05**

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS

HONDA RC 162'61

SPECIAL MACHINE FESTIVAL

PARA DESBLOQUEARLO TENDRÁS QUE GANAR LA TT WORLD SERIES

MOTO RECOMENDADA **HONDA CBR1000 RRW SUZUKA8H'05**

RECOMPENSAS

TWIN RING MOTEGI KAWASAKI ZX-12R RACING MODIFIED'00
NEW YORK YAMAHA VMAX RACING MODIFIED'05
CIRCUITO RICARDO TORMO DE VALENCIA SUZUKI GSX-R 1300R HAYABUSA SPECIAL COLOR'05
GRAND VALLEY SPEEDWAY SUZUKI GSX1100S KATANA RM'05
CIRCUITO DE SUZUKA KAWASAKI Z1000 RACING MODIFIED'05

CARRERAS SIN LÍMITE DE CILINDRADA

En función del tipo de competición (Carrera o Normal), hay un par de motos que deberás conseguir para facilitarte un poco las carreras. Para las series Normales, la Suzuki GSX 1300R Hayabusa'05 (Normal) es la que mejor aceleración tiene de su clase. La Kawasaki Ninja ZX-12R'00 (Normal) cuenta con un mayor número de caballos, por lo tanto, más velocidad punta. Además, es algo más manejable que la GSX.
Para las series de Carrera, la BMW Motorrad K1200S RacingModified'05 te será de gran ayuda, dada su alta velocidad punta, aceleración y manejabilidad.

STREET MACHINE CUP

NORMAL

MOTO RECOMENDADA **SUZUKI GSX-R 1000'05**

RECOMPENSAS

HIGH-SPEED RING YAMAHA RZ250'80
APRICOT HILL ARAI RX7 RR4 HARADA(CASCO), MV AGUSTA F4-1000S'05
CIRCUITO TSUKUBA MORIWAKI HONDA CBR600RR'05

CLUBMAN CUP

CARRERA

MOTO RECOMENDADA **DUCATI 999R RM'05**

RECOMPENSAS

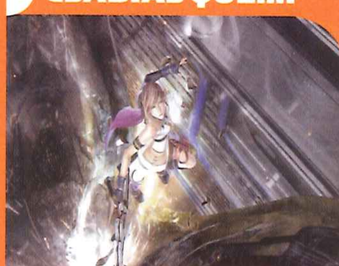
SUZUKA CIRCUITO OESTE SHOEI X-ELEVEN KAGAYAMA (BLUE/WHITE)
TWIN RING MOTEGI – CIRCUITO CORTO ESTE TRIUMPH DAYTONA 650'05
MID-FIELD RACEWAY SUZUKI RG250 GAMMA RM'83

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation.2 - REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre, o manda
un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como
asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUÉ...?



... Square Enix ha confirmado que las nuevas funciones del mando de PlayStation 3 tendrán funcionalidad en el nuevo Final Fantasy XIII?
... Mientras que la imagen de Pro Evolution Soccer 6 en España es Cesc Fábregas, en el Reino Unido es el brasileño Adriano?
... las primeras PlayStation 3 incluirán la CPU de las PS2 Slimline para llevar a cabo la emulación de los juegos de 32 y 128 bits?
... Sony acaba de patentar un sistema para cambiar la superficie de un dispositivo dependiendo de la electricidad aplicada al material del que está hecho? Se supone que será utilizado en sistemas de entretenimiento y permitirá, por ejemplo, jugar con un mando totalmente rígido a un título de lucha y, en el caso de recibir una paliza, su superficie podría llegar a reblandecerse.

PELÍCULAS Y REPRODUCTORES BLU-RAY

Hola, soy Alberto. Me gustaría haceros unas preguntas:
1.- He oído que van a sacar una Edición especial de FFVII para PSone. ¿Es eso cierto?
2.- ¿Se sabe algo de algún nuevo proyecto de Team Ico?
3.- ¿Para cuándo *Lego Star Wars, Marvel Ultimate Aliance* y *Superman Returns*?
4.- ¿Cuándo saldrá a la venta el *Blu-Ray*?
5.- ¿Cuál es la mejor opción de RPG de Acción en este momento?
6.- ¿Qué ha pasado con el *Buzz* sobre cine?
Alberto, vía e-mail.

1.- No. En todo caso, saldrá el *remake* para PS3.
2.- Despues de *Shadow Of The Colossus* no se sabe nada.
3.- *Lego Star Wars II* y *Marvel Ultimate Alliance* en otoño; *Superman Returns* llegará mucho después del estreno de la película, más o menos por el mes de octubre
4.- Las primeras películas y los primeros reproductores llegarán el 15 de agosto (Japón y EE. UU.).
5.- *X-Men Legends II.*
6.- Antes llegarán *Buzz! Junior* y *Buzz! The Sports Quiz.*





FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Hola, me llamo Andrés y me gustaría haceros un par de preguntas.
1.-¿Qué sabéis de *Final Fantasy VII: Advent Children*? ¿Sabéis algo sobre algún posible doblaje al castellano?
2.- ¿Tenéis noticias de alguna fecha de salida para *Metal Gear Subsistence*? Según tengo entendido no le queda mucho...
3.- ¿Habrá que pagar para jugar On-line a *Phantasy Star Universe*? ¿Y por descargarte los juegos de PSone que va sacar Sony C.E. para PlayStation Portable?
Andrés, vía e-mail.

1.- La película saldrá en septiembre en formato UMD y DVD-Vídeo, y por supuesto estará doblada al castellano.
2.- Después del verano debería estar en las tiendas españolas, pero aún no hay fecha confirmada.
3.- Todas las entregas On-line de *Phantasy Star* han requerido el pago de una cuota mensual, así que *Universe* es casi seguro que también la necesitará. Y sí, habrá que pagar por descargar juegos de PSone para PSP.

TODO SOBRE GRAND THEFT AUTO IV

Hola, me llamo Samuel Albelda y quiero preguntaros unas cosas:
1.-¿Me podríais explicar más cosas sobre *GTA4*?
2.-¿Sacarán el juego *Assassin's Creed* para PS2?
3.-¿Habrá algún *Final Fantasy* más para PS2?
4.-¿Sacarán algún otro juego de *Tony Hawk's* para PS2?
5.-¿Llegará *Kingdom Hearts 2* a España?
Samuel Albelda Rovira, Valencia.



1.- No hay más información que ésta: saldrá a finales de 2007 en las consolas de nueva generación (por supuesto, saldrá para PlayStation 3).
2.- No parece probable; el desarrollo del título de UbiSoft requiere de un *hardware* como de PS3 para funcionar.
3.- Parece ser que *FFXII* será la última entrega creada para 128 *bits*.
4.- *Tony Hawk's Project 8* también aparecerá en PlayStation 2.
5.- Por supuesto que llegará, aunque tendremos que esperar hasta final de año.

LA GRAN DUDA

¿Finalmente será gratuito jugar a través de Internet con PlayStation 3?
Como en la última feria E3 no quedó muy clara la cosa, Ken Kutaragi ha vuelto a confirmar que jugar On-line con PS3 será totalmente gratuito. Junto al juego On-line, la red de PS3 permitirá vídeo chat, ranking, noticias, perfil de jugador, lista de amigos, mensajes de voz y texto, etc. Tendremos que pagar por descargas de contenido como películas, música, juegos, extras para algunos títulos, etc.

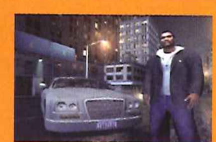
DUDAS MENORES



¿SI TE compras un juego de PlayStation 2 en EE.UU. puedes jugarlo en España?
No de forma legal, todos los juegos de PS2 tienen «código regional» y no funcionarán en otro sistema para el que no hayan sido creados.



¿CUANDO SALDRÁ a la venta Rogue Galaxy para PlayStation 2 en España?
En principio, su lanzamiento está previsto para febrero de 2007, pero como aún falta mucho tiempo, puede que llegue a retrasarse.



¿URBAN REIGN o True Crime: New York City?
True Crime es un título más largo, complejo y completo. Eso sí, si lo tuyo es la lucha callejera, no encontrarás nada mejor en el género que Urban Reign.



¿PLAYSTATION 3 podrá leer juegos de PlayStation Portable?
Habrá cierto nivel de interacción entre ambas máquinas, pero PS3 carece de lector de UMD para reproducir juegos creados para PSP.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Moda - Cómic - Viajes

QUÉ HACER EN BERLÍN

ADEMÁS DE VER LA FINAL DEL MUNDIAL

Conoce lo que se lleva este verano

PSP ES MUCHO MÁS QUE UNA CONSOLA PORTÁTIL



ZONA VIP
ROGER GUAL
UN JUGÓN DE LA «OLD SCHOOL»



Música
LOS 11 FESTIVALES QUE NO DEBES PERDERTE

Posee las mismas características que el modelo negro, pero es más exclusivo, vanguardista y de espíritu oriental. El blanco representa la pureza, el equilibrio y la neutralidad. En Japón, PSP negra y blanca, ya llevan algún tiempo conviviendo. Pero en España acaba de llegar bajo el título Blanco Porcelana y Najwa Nimri ha sido la elegida por Sony para dar imagen a esta pequeña maravilla.

NOMBRE **JULIAN**
EDAD **23 AÑOS**
JUEGO FAVORITO **TOMB RAIDER LEGEND**
CONSOLAS QUE TIENE **PSP NEGRA Y PS2**

fotos: chus antón © / estilismo: mayte garcía

DÓNDE LLEVARÁS ESTE VERANO TU PSP...

A LA PLAYA



DATE UN CHAPUZÓN
Bermudas tipo surfero con estampado inspirado en viñetas de cómics, de Quiksilver. Y Bikini floral con cinturón incorporado, de Roxy.

SERPENTEANTE
De colores intensos y estampado sinuoso es esta chancla de dedo de Converse. Cómoda, resistente e impermeable.

JAMÁS SE TE CAERÁN...
... ni se inundarán. Este modelo Floater de Mormaii está pensado para practicar todo tipo de deportes acuáticos.



¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?

Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, como Emanuel y Julian, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation y otra de cuerpo entero con los siguientes datos:
Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población / Provincia

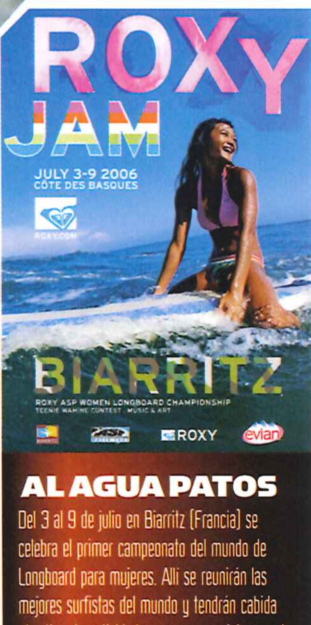
moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

ENTÉRATE DE LO QUE SE LLEVA: UNA PSP

PSP CON LAS ÚLTIMAS TENDENCIAS MÁS COOL DE LA TEMPORADA. YA SEA BLANCA O NEGRA, ESTE VERANO LA VAS A NECESITAR VAYAS DONDE VAYAS



NOMBRE **EMANUEL**
EDAD **19 AÑOS**
JUEGO FAVORITO **LOCOROCO**
CONSOLAS QUE TIENE **PSP BLANCO PORCELANA**



AL AGUA PATOS

Del 3 al 9 de julio en Biarritz (Francia) se celebra el primer campeonato del mundo de Longboard para mujeres. Allí se reunirán las mejores surfistas del mundo y tendrán cabida otro tipo de actividades, como exposiciones relacionadas con el mundo del surf, y conciertos.

SÚBETE AL BUS DEL SURF

Del 11 al 28 de julio el autobús de O'Neill Surf Academy pasará por las principales ciudades del Cantábrico para enseñar a hacer surf de manera gratuita. Solicita tu plaza enviando un e-mail a oneill@sportzun.com



A LA MONTAÑA



UN TODO-TERRENO
Ligera, resistente al agua y de perfil bajo. Zapatilla perfecta para realizar trekking. De Nike ACG.



PROTEGE TU PSP
Funda con motivos militares con cremallera y correa. Diseñada por David Delfin.



DIVERTIDO E INDISPENSABLE
Resguarda la sesera bajo este gorrito de tela transpirable y con estampado muy colorista, de O'Neill.

RAYAS A TUTIPLÉN
Julian lleva camiseta de rayas tipo reo y gafas retro aviador, todo de H&M.

EN NEGRO
Elegante y moderno es el modelo clásico de PSP. Ideal para los más tradicionales.

EN BLANCO
Algo más atrevido es el modelo Blanco Porcelana de PSP. Es very cool.

A LO LOCO BICOLOR
Emanuel lleva vestido de rayas verdes en dos tonos de Cimarrón y gafas de H&M.

INNOVANDO
Camiseta con divertidos muñecos como estampado, de Nike. Pantalón denim de Levi's.

MUY NIPÓN
Zapatillas deportivas en piel blanca y adornos orientales en ante, de Onitsuka Tiger.

RETRO
Camisa con botones grandes y mangas apompadas, de Zara. Falda de tablas de Cimarron.

BAILARINAS
En negro con suela de goma blanca, cómodas y muy transpirables. De Nike.

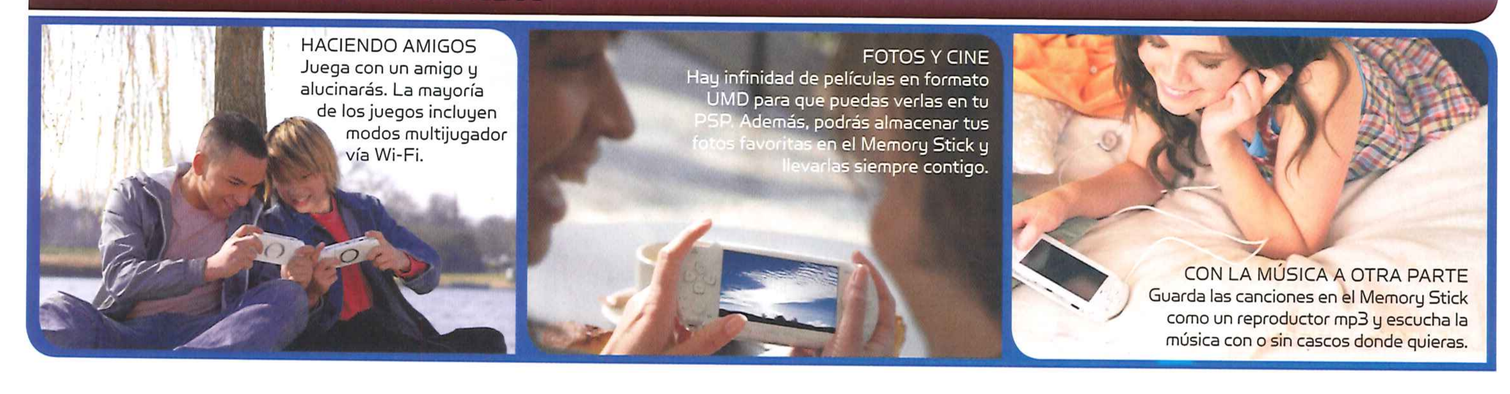
AYER Y HOY

Hazte con una de estas Converse exclusivas, sólo disponibles en nuestro país. Se trata de un remake de la clásica zapatilla Chuck Taylor All Star. Sin duda, para los más nostálgicos. Disponible en rojo, verde, amarillo y azul, con un look desgastado.

EL FÚTBOL MÁS GUAPO

John Terry, jugador del Chelsea, amplía su contrato con Umbro hasta el año 2012. Asimismo, el futbolista colaborará con la firma deportiva para promocionar sus colecciones de moda Umbro by Kim Jones y U by Umbro.

PSP YA ES UN ESTILO DE VIDA



HACIENDO AMIGOS
Juega con un amigo y alucinarás. La mayoría de los juegos incluyen modos multijugador vía Wi-Fi.

FOTOS Y CINE
Hay infinidad de películas en formato UMD para que puedas verlas en tu PSP. Además, podrás almacenar tus fotos favoritas en el Memory Stick y llevarlas siempre contigo.

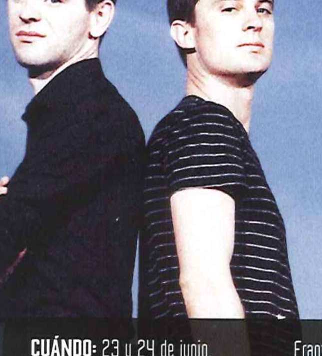
CON LA MÚSICA A OTRA PARTE
Guarda las canciones en el Memory Stick como un reproductor mp3 y escucha la música con o sin cascos donde quieras.



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra popolocroisps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: popolocroisps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de julio de 2006.

MetroRock



CUÁNDO: 23 y 24 de junio.
DÓNDE: Madrid, Parque Juan Carlos I.
DE QUÉ VA: da a conocer nuevas bandas emergentes junto con artistas, nacionales e internacionales, que cuentan con un reconocido prestigio entre los amantes de la música.
LOS QUE TOCAN: un total de 24 grupos entre los que se hallan Franz Ferdinand, Sons & Daughters, Chambao, El Señor Loco, Pignoise, Sexy Sadie, Paul Weller...
ENTRADAS: abono dos días 55 Euros. Por día 35 Euros.
LO +: una selecta programación de DJ nacionales e internacionales como Jaumétic, Damian Schwartz e Iñaqui Marín y Freefrom Five.
WEB: www.metrorock.net

sónar 2006

CUÁNDO: 15, 16 y 17 de junio.
DÓNDE: Barcelona, Centre de Cultura Contemporània y recinto ferial Gran Vía M2.
DE QUÉ VA: está especializado en música avanzada y arte multimedia.
LOS QUE TOCARON: más de 100 conciertos de grupos y DJ entre los que destacan Liars, 12Twelve, Infadels, Chic, Tiga, Digable Planets, DJ Cruz, Nightmares On Wax, Ugly Ducking, Eliot Lipp, Isolée, Dave Clarke, Sasha, Jeff Mills, Diplo Vs A-Trak, Miss Kittin, Kenny Dope y Hawtin Vs Villalobos.
ENTRADAS: abono tres días, 130 Euros. Por día, 25 Euros el día y 40 Euros la noche.
LO +: homenaje a la música negra y la participación de Ryoji Ikeda y Toshio Iwai, dos de las estrellas más relevantes de la cultura electrónica japonesa.
WEB: www.sonar.es

Alimenta tus sentidos en los mejores Festivales de Música

BUEN ROLLO + BUENA MÚSICA = VIVENCIAS INOLVIDABLES. HAZ DE ESTAS VACACIONES LAS MEJORES DE TU VIDA YENDO DE FESTIVAL... TE PROPONEMOS LOS 11 IMPRESCINDIBLES DE 2006



POR **ANA MÁRQUEZ**

¿No sabes qué hacer este verano? ¿Se han ido todos tus colegas de vacaciones y te han dejado solo? ¿Estás cansado de repetir una y otra vez lo mismo cuando llegan las vacaciones? Cambia el *chip* y vete de Festival, la Península está plagada de fiestas. Simplemente escoge playa o montaña, y prepárate para pasar unos días inolvidables escuchando música, haciendo amigos y pasándolo en grande. Algunos, como el de Benicàssim, ofrecen *camping* gratuito, otros en tan sólo un día te empapas de lo mejorcito de la música nacional e internacional y otros, además de conciertos y sesiones de DJ, te permiten asistir a otras actividades, como exposiciones de moda, muestras de teatro, de cortos y de cine. Sin duda, una buena inyección de diversión y cultura, que no falte. Hay infinidad de Festivales, para todos los gustos y bolsillos, pero *Sónar, Metrorock* o *Monegros* son tres de los 11 Festivales que no puedes perderte. Este año la mayoría tienen un cartel de lujo, con grupos de la talla de *Massive Attack, Guns'n'Roses, Franz Ferdinand, Depeche Mode*... Te damos las claves para que elijas el que más se ajuste a tus necesidades.



Summercase

CUÁNDO: 14 y 15 de julio.
DÓNDE: Madrid (Boadilla del Monte) y Barcelona (Parc del Fòrum).
DE QUÉ VA: conciertos de pop-rock y cuenta con la mejor música electrónica. Es la primera edición, así que a ver qué tal...
LOS QUE TOCAN: más de cuarenta grupos, entre los más destacados están Keane, Chemical Brothers, Massive Attack, New Order, Belle And Sebastián...
ENTRADAS: 95 Euros.
LO ✪: un mismo cartel para las dos ciudades, ya que los artistas que actúan en Madrid se trasladarán a Barcelona al día siguiente, y viceversa.
WEB: www.summercase.com

FIB Heineken 2006

Costa Azahar presenta: FIB 20, 21, 22 y 23 de julio Heineken 2006 XII Festival Internacional de Benicàssim

CUÁNDO: 21, 22, 23 y 24 de julio.
DÓNDE: Benicàssim.
DE QUÉ VA: presenta lo mejor de la escena alternativa española e internacional y cuenta con diversas actividades, exposición de arte, danza, moda, muestra de teatro.
LOS QUE TOCAN: cerca de 100 grupos y las cabezas de cartel son Scissor Sisters, Echo & The Bunnymen, Pixies, The Strokes, Franz Ferdinand, Morrissey, Depeche Mode, Madness y Placebo.
ENTRADAS: abono 4 días, 180 Euros. Abono 3 días, 165 Euros. Por día 80 Euros.
LO ✪: el Proyecto Demo, un concurso para creadores musicales, y si te has sacado un abono podrás acampar sin pagar un duro.
WEB: www.fiberfib.com

Monegros Desert Festival 12

CUÁNDO: 15 de julio.
DÓNDE: Desierto de los Monegros (Km. 417 de la N-II).
DE QUÉ VA: es el mayor referente de la música electrónica en toda Europa.
LOS QUE TOCAN: cada espacio, siete en total, está destinado a un tipo de música. Así, en el Escenario Gigante, con una capacidad de 20.000 personas, se reunirán los «popes» de la electrónica, en cabeza de cartel están The Prodigy y Method Man & Redman. También, en otro escenario cubierto, grupos como La Excepción, SFDK y Morodo se darán cita para ofrecer las mejores rimas del panorama nacional. Tampoco faltarán el dance, el house y los mejores DJ de dentro y fuera del país, con la presencia estelar de Danny Tenaglia.
ENTRADAS: 58 Euros.
LO ✪: tres carpas y cuatro escenarios al aire libre en una noche por y para el baile.
WEB: www.monegrosfestival.com

Y AÚN HAY MUCHO MÁS

FESTIVAL LEYENDAS DEL ROCK
CUÁNDO: 12 de agosto.
DÓNDE: Puerto de Mazarrón.
DE QUÉ VA: rock del clásico para los más nostálgicos. Obús, Barón Rojo, Saratoga, Panzer, Triana...

ALZAGARA FESTIVAL
CUÁNDO: 7 y 8 de julio.
DÓNDE: Valladolid.
DE QUÉ VA: música de todo tipo, rock, pop, Hip-Hop... con grupos como La Excepción, La Pulquería, Gato Idiota, Barricada, Sinkope, etc., pero lo mejor es el concurso de ¡Air Guitar!

FESTIVAL SUDOESTE 2006
CUÁNDO: 3, 4, 5 y 6 de agosto.
DÓNDE: Zambujeira do Mar (Portugal).
DE QUÉ VA: playa y rock se unen para ofrecerte uno de los mejores placeres de la vida: escuchar a The Prodigy, Goldfrapp, Mattafix, Boss AC, Jay Jay Johanson...

LIVE FESTIVAL 2006
CUÁNDO: 13, 14 y 15 de julio.
DÓNDE: Bilbao.
DE QUÉ VA: música dance y pop. Guns'n'Roses, The Cardigans, The Pretenders y Placebo son sólo cuatro de los 30 grupos que van a actuar.

LA MAR DE MÚSICAS
CUÁNDO: del 30 de junio al 22 de julio.
DÓNDE: Alburquerque (Badajoz).
DE QUÉ VA: especial Sudáfrica, unión de culturas en veintitrés días. Artistas procedentes de Turquía, India, Brasil, Nigeria, España, Angola e incluso Burundi se darán cita.

CONTEMPOPRANEA
CUÁNDO: 28 y 29 de julio.
DÓNDE: Cartagena.
DE QUÉ VA: lo mejor del pop con grupos como Sidonie, La Casa Azul y La Buena Vida.



PIGNOISE

¿A la tercera va la vencida?



TEXTO POR ANA MÁRQUEZ

Rock, punk o pop.
Los tres estilos. Hay canciones que tienen más de *rock* y otras más *pop*, pero siempre prevalece el *funk*.

Con éste son tres discos, pero se sabe más de vosotros ahora...
Es por haber hecho la sintonía de la serie *Los Hombres De Paco*. Nos ha permitido llegar a miles de personas de todas las edades y todos los gustos, y seguro que hará que vendamos más discos que con *Esto No Es Un Disco De Punk*. Pero nuestro trabajo anterior es igual de bueno que éste.

Apenas vendisteis 5.000 unidades del álbum que mencionáis y sin embargo se editó en Japón ¿cómo puede ser eso?
No lo sabemos, casualidades de la vida, ¡allí somos ídolos del *punk*!

Vuestras primeras maquetas eran en inglés, ¿por qué cambiasteis?
El español es un idioma poco flexible para hacer el tipo de música que nos gusta y en inglés el *funk* suena mejor, pero hay que ser realistas, las letras se limitaban a «yes, yes, go on...» y cuando tocábamos el único tema que teníamos en español la gente se animaba más. Así que nos arriesgamos y funcionó editando *Melodías Desafinadas*.

Para este disco ha habido una nueva incorporación, ¿a qué se debe?
A que queríamos dar más consistencia al directo con otra guitarra.

¿De qué suele hablar *Pignoise*?
Entre nosotros hablamos mucho sobre la Play, la verdad es que nos apasiona y nos ha vuelto locos la PSP. Y en las canciones de todo un poco, de sentimientos y de nuestras propias vivencias. No pretendemos cambiar el mundo con nuestra música, no somos tan profundos...

¿Cuál ha sido vuestra fuente de inspiración?
El *funk* californiano, una puesta de sol, las noches de verano...

¿El Lugar perfecto para escuchar *Anunciado en Televisión*?
En directo.

Lo mejor y lo peor de la música.
Los conciertos, ver a la gente cantar tus canciones. Vivir de lo que te gusta hacer. Y lo peor, las desilusiones que te llevas.

ANUNCIADO EN TV

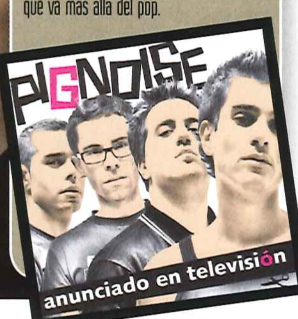
COMPONENTES
Álvaro, voz y guitarra.
Pablo, bajo y coros.
Jesús, guitarra y coros.
Héctor, batería.

DESTACARON POR
Hacer la sintonía de la serie de TV, Los Hombre De Paco.

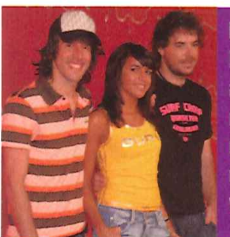
DE QUÉ VAN
Rebeldes con causa.

Nº DISCOS
Tres, uno de ellos apenas vendió 5.000 unidades.

ÚLTIMO TRABAJO
Tras un segundo disco desconocido, este trabajo, con la ayuda de Los Hombres De Paco, los saca de las sombras. Trece temas guitarreros que tontean con el rock, hablan de la vida sin pretensiones y una actitud que va más allá del pop.



NOTICIAS



EL SUEÑO DE MORFEO
No te pierdas este verano en concierto al grupo revelación de 2005. Harán un minucioso recorrido por la geografía española, así que lo tienes fácil. Para consultar fechas visita su página web www.elsuenodemorfeo.com



GEORGE MICHAEL. En septiembre saca nuevo disco y An Easier Affraid es su primer single, que ya se escucha en todas las radios.



MANÁ. Nuevo disco y no se trata de un Grandes Éxitos, sale a la venta el 22 de agosto bajo el título Amar Es Combatir.



THE FLYSTONES. Son el súper grupo multimedia «made in Spain» que va a romper esquemas esta temporada. Atentos a ellos...



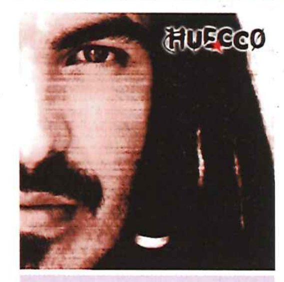
A TORTAS. Joaquín Sabina y Ramoncín a la gresca por culpa del título de la anunciada gira del primero (*Carretera y Top Manta*).



CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

LO MEJOR TRAS LAS FRONTERAS



Huecco
Huecco
WARNER



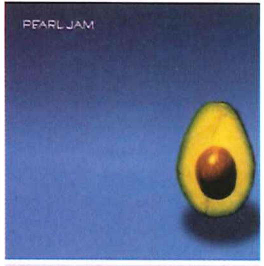
Mucho más allá del éxito de *Pa Mi Guerrera*, candidata estrella a «Canción del Verano 2006» hasta la irrupción de *El Koala* y su corral, el debut largo del ex-cantante de los madrileños *Sugarless*, una desbordante coctelera de ritmos latinos y textos rebeldes en clave festiva, marca un nuevo hito en la gloriosa historia del *rock* guarachero y vacilón. Y es que muy pocos se habían atrevido a mezclar la rumba, el mambo, el tango, el pop con sonidos *funky*, *hip-hop* y *ska*. Mucho fundamento.



Massive Attack
The Best Of
EMI

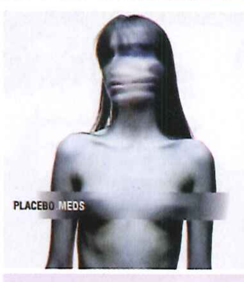


Los padrinos del *Trip-Hop* resumen su intensa y fructífera carrera en una lujosa y muy «sui géneris» recopilación de éxitos a la que se añade el peculiarisimo regalo de un coqueto *dual-disc* que funciona como Audio-CD (dedicado a rarezas y curiosidades como *False Flags*, *Incantations* o *Small Time Shoot'em-up*) por una de sus caras y como DVD (con sus mejores *clips* y alguna peculiaridad tipo *Special Cases*) por la otra. Totalmente imprescindible.



Pearl Jam
Pearl Jam
SONY - BMG

En la estela de Neil Young, eterno guía espiritual de la banda, los de Seattle reaparecen en escena con un álbum furioso en forma y fondo, erizado de ritmos batalladores, guitarras al galope, airadas (y explícitas) denuncias sobre el momento político de su país y, en suma, sus mejores canciones desde aquel ya lejano *Ten* (1991) que les hizo famosos. Este disco supone el regreso por la puerta grande de Eddie Vedder, Mike McCready, Stone Grossard, Jeff Ament y Matt Cameron después de tres años y medio de silencio...



Placebo
Meds
EMI

Aún en plena forma después de diez años en la brecha, los de Brian Molko se consolidan en la primera división del *rock* actual con el más electrónico y más *pop* de todos sus trabajos. Para ello, han vuelto a sus raíces, eliminando los adornos y centrándose en ser una banda de *rock* en directo. Invitados estelares (Michael Stipe, VV de *The Kills*) y un puñado de *singles* incontestables (*Infra-Red*, *Drag*, *Meds*...) en lo que promete ser el despegue definitivo del grupo británico.

LO ÚLTIMO EN Ñ



Nena Daconte
He Perdido Los Zapatos
UNIVERSAL

Tras su fallida experiencia en OT, la fotogénica «triunfita» Mai Meneses regresa a las tablas (ahora en formato dúo) con un disco de *pop-rock* «a la americana», producido por su compañero de aventura, el guitarrista Kim Fanlo, plagado de roturas y desgarros adolescentes que ya ha conseguido situar en las listas de ventas españolas. El amor, la soledad, la búsqueda de ideales y otros desafíos emotivos propios de la edad son el tema central de los 10 *singles* que componen el álbum. El que la sigue...





Christina Rosenvinge
Continental 62
DRO

De nuevo en casa tras su aventura neoyorquina, la chica de la piel *Nivea*, con el apoyo de sus fieles Lee Ranaldo y Steve Shelley (de *Sonic Youth*) y un puñado de selectos colaboradores de aquí y de allá, entrega su obra más dulce, perversa y delicada hasta la fecha, en la que brilla con fuerza esa pequeña perla que es *¿Quién me querrá?*. Está interpretado casi en su totalidad en inglés y forma parte de una trilogía que comenzó en Nueva York en 2001, *Frozen Pool*, continuó con *Foreign Land* (2002) y ahora éste, puro *Delicatessen Pop*.



La Excepción
Aguantando El Tirón
DRO

Grandes entre los grandes, los reyes de Pan Bendito elevan aún más el listón de la excelencia en su nuevo y enloquecido viaje al corazón de la España profunda, en el que, al hilo del compás *funky* y el *flow* caló del gran Langui y sus colegas, desfilan personajes y situaciones tan disparatados y descacharrantes como dolorosamente próximos y reales. Las rimas son para escuchar, temas como *Jambo loco* o *Jesús* dicen mucho de ellos y del mundo que les rodea. Con ***Aguantando El Tirón*** demuestran que aquí el *rap* está en alza. Lujo celtibérico.



Rosario
Contigo me voy
SONY - BMG

Sin duda, el más complejo, personal y completo trabajo de la pequeña de los Flores. Con este ya son ocho discos y parece que por fin ha sabido canalizar toda su energía. De los once temas que dan forma ***Contigo Me Voy***, siete ha compuesto ella. Boleros, rumbillas, flamenquito, baladas... distintos estilos bajo un sello de raza. Además, ha contado con la participación de músicos de la talla de John Parsons, y la colaboración de artistas como Amparanoia, en el tema *El beso*, y Antonio Vega en *En el mismo lugar*.



AGENDA

ROBERT GORDON
- **15/07** Caldas de Rey (Galicia)
- **16/07** Madrid (Gruta 77)
- **17/07** Valencia (Loco Club)

LA EXCEPCIÓN
- **15/07** Huesca (Festival Monegros)
- **04/08** Doña Mencía (Córdoba)
- **18/08** Vigo

PLACEBO
- **23/07** Festival Internacional Benicàssim

THE WHO
- **26/07** Barcelona (Palau Sant Jordi)
- **27/07** Madrid (Palacio de Deportes)
- **29/07** Zaragoza (Pabellón Príncipe Felipe)

DEPECHE MODE
- **22/07** San Sebastián (Estadio Anoeta)
- **25/07** Torrevieja (Alicante)
- **26/07** Granada (Plaza de Toros)

ALAN PARSONS PROJECT
- **15/07** Priego de Córdoba

EL RINCÓN DEL JUGÓN



La cantante-actriz Najwa Nimri es la imagen de PSP Blanco Cerámica, la podrás ver en TV protagonizando un spot.



La canción NüRock de los excéntricos Morningwoods podrás escucharla mientras juegas con Burnout Revenge.



Jesper Kyd, genial compositor de BSO de videojuegos como Hitman o Splinter Cell. No le pierdas de vista...



ESTRENOS

SILENT HILL

POR ISABEL GARRIDO

Más allá del miedo

TÍTULO ORIGINAL: **SILENT HILL**
DIRECTOR: **CHRISTOPHE GANS**
GUIÓN: **ROGER AVARY**
REPARTO: **RADHA MITCHELL, SEAN BEAN. LAURIE HOLDEN, DEBORAH KARA UNGER, KIM COATES, TANYA ALLEN, ALICE KRIGE, JODELLE FERLAND**
GÉNERO: **TERROR**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **UIP**

EL VIAJE > Rose (Radha Mitchell) viaja hasta Silent Hill con la esperanza de encontrar una cura para la misteriosa enfermedad de su hija Sharon.

CYBIL BENNETT > La policía del primer Silent Hill es uno de los personajes que ha sido recreado más fielmente en la versión cimatográfica de la saga.

Silent Hill cierra el círculo: el cine de terror tuvo gran parte de culpa en el nacimiento de la saga que finalmente ha terminado inspirando una película. En este ciclo del eterno retorno, Christophe Gans cumple la misión de devolver al cine lo que *Silent Hill* le quitó para sus tétricas aventuras digitales, sin recurrir a las grandes estrellas del «star system», dejando el protagonismo a la película en sí. Los seguidores de la saga de **Konami** van a encontrar muchas referencias literales, incluyendo la ambientación, personajes calcados y la banda sonora. Esta última es obra de Akira Yamaoka, compositor de la música de todos los *Silent Hill*. Pero de todo el conjunto, es la ciudad que da nombre a la película, la que parece cobrar vida a cada instante. El equipo de producción ha construido un auténtico pueblo a base de decorados y edificios reales retocados que dan una buena idea de cómo sería *Silent Hill* si existiese en la realidad, con su niebla, su oscuridad y sus angustiosos universos paralelos. Para morirse de miedo.

MONSTRUOS DE LA FACTORÍA KONAMI

Los creadores del juego no quedaron convencidos de ceder los derechos sobre Silent Hill hasta que vieron un video de 30 minutos. Christophe Gans les pareció la persona idónea para recrear el universo de su saga y sus tétricos y ambiguos personajes. De la galería de monstruos destacan apariciones estelares como la de «Cabeza Pirámide» o las enfermeras asesinas de Silent Hill 2.



POR ISABEL GARRIDO

VECINOS INVASORES

La rebelión de los animales

TÍTULO ORIGINAL: **OVER THE HEDGE** // DIRECTOR: **TIM JOHNSON Y CAREY KIRKPATRICK** // GUIÓN: **LEN BLUM, LORNE CAMERON, DAVID HOSELTON Y CAREY KIRKPATRICK; BASADO EN LOS PERSONAJES CREADOS POR MICHAEL FRY, T. LEWIS** // REPARTO: **BRUCE WILLIS, GARRY SHANDLING, STEVE CARELL** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNITED INTERNATIONAL PICTURES**

Animación digital de calidad, que difumina hasta cierto punto la mordacidad del cómic en el que se basa, para llegar a un público más amplio sin convertirse en un producto infantil. Además, presenta una solvente historia, rápida y entretenida, alrededor de la que se montan acertados guiños sobre nuestra consumista sociedad.

POR ISABEL GARRIDO

ULTRAVIOLETA

Milla Jovovich de nuevo reparte mamporros

TÍTULO ORIGINAL: **ULTRAVIOLET** // DIRECTOR: **KURT WIMMER** // GUIÓN: **KURT WIMMER** // REPARTO: **MILLA JOVOVICH, CAMERON BRIGHT, NICK CHINLUND, SEBASTIEN ANDRIEU, IDA MARTIN, WILLIAM FICHTNER** // GÉNERO: **ACCIÓN/ CIENCIA FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**

La modelo y actriz de origen ucraniano vuelve a poner en práctica sus conocimientos de artes marciales en esta película de acción rodada en Hong Kong y Shangai. En la que interpreta a una heroína rebelde e incomprendida. Kurt Wimmer le traslada a un mundo, a finales del siglo XXI, donde, como no podía ser menos, los que son distintos deben ser eliminados. Jovovich tuvo que entrenar durante un año.



POR BRUNO SOL

LAS COLINAS TIENEN OJOS

O cómo seguir explotando pelis de terror de los 70

TÍTULO ORIGINAL: **THE HILLS HAVE EYES** // DIRECTOR: **ALEXANDRE AJA** // GUIÓN: **ALEXANDRE AJA, GREGORY LEVASSEUR** // REPARTO: **AARON STANFORD, KATHLEEN QUINLAN, VINESSA SHAW, BILLY DRAGO** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS** // DISTRIBUIDORA: **HISPANO FOXFILM**

El éxito de taquilla del *remake* de *La Matanza De Texas* y la falta de ideas que asola Hollywood últimamente, ha provocado que la fábrica de sueños mire con nostalgia (y codicia) a los clásicos del terror de los 70. Ahora le ha tocado el turno a *Las Colinas Tienen Ojos*, el clásico de Wes Craven, que ejerce aquí como productor. De nuevo, una sarta de palurdos deformados pone en aprietos a una familia WASP.

CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

TIEMPO DE VALIENTES
La comedia del año no viene de EE.UU. sino de Argentina.

FEARLESS (SIN MIEDO)
Jet Li se parte la cara en la China dinástica.

X-MEN 3
La Fox pone punto y final a la saga de forma rotunda.

PRÓXIMAMENTE

MARIA ANTONIETA
El París del siglo XVIII, ¡con música de The Strokes!

PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE...
El nuevo tráiler nos ha dejado con la boca abierta.

CLERKS II
K. Smith nos reencuentra con Dante y Randall, diez años después.

CASINO ROYALE
El nuevo Bond tiene cara, y maneras, de auténtico villano.

LOS MEJORES TRAILERS



RATATOUILLE
www.apple.com/trailers/disney/ratatouille

Aún no se ha estrenado Cars (Coches) y Pixar ya ha desvelado el teaser de su peli para 2007, dirigida por Brad Bird.



GHOST RIDER
www.sonypictures.net/movies/ghostrider

Ya hay fecha de estreno en España (16 de febrero) para la adaptación a cine del supermacarra héroe de Marvel.

NOTICIAS

2007 será el año de Transformers. La entrañable franquicia de los robots transformables llegará a los cines en julio de 2007. Ya se ha desvelado el primer póster y antes de un mes podremos ver el primer teaser. Esperamos mucho de la nueva película de Michael Bay, en la que Spielberg ha participado como productor.

Hollywood sigue mirando a Japón. New Line acaba de anunciar que está preparando un remake «Made In Usa» de Battle Royale, la película de culto de Kinji Fukasaku, en la que unos estudiantes se matan unos a otros durante una cruel competición auspiciada por el gobierno japonés. En nuestro país incluso se ha llegado a editar el manga que inspiró el filme original.

John Lasseter, el «gurú» de Pixar, comentó recientemente en una entrevista a un medio norteamericano sus intenciones de volver a poner en marcha el departamento de animación tradicional de los Estudios Disney. Los antiguos gestores de la compañía del Ratón Mickey cerraron la división ante los pobres resultados de taquilla de los últimos estrenos, como Zafarrancho En El Rancho.

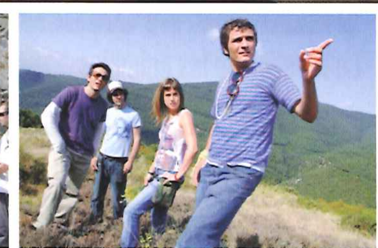
Michael Myers, en buenas manos. El rockero reciclado en director de cine, Rob Zombie (La Casa De Los Mil Cadáveres, Los Renegados Del Diablo), va a ser el encargado de escribir y dirigir una nueva entrega de Halloween. Al menos podemos tener la garantía de que la banda sonora será de auténtico lujo...











REMAKE > «La primera mitad de la vida nos la estropean los padres. La segunda mitad, los hijos». Así versa la segunda película del joven director Roger Gual. Padres e hijos se reúnen en una casa aislada en la montaña para recordar viejos tiempos, esto, como es lógico, provocará conflictos, reflexiones, encuentros y desencuentros.



DEL CINE AL VIDEOJUEGO > Es mucho más interesante hacer un juego de una peli, que al revés. De hecho, los resultados siempre han sido nefastos, sino que se lo digan a Jan De Bont y a su Lara Croft. Sin embargo, sería una pasada poder jugar a una adaptación de la película de Todd Solondz, Happiness, comenta Roger.

Roger Gual

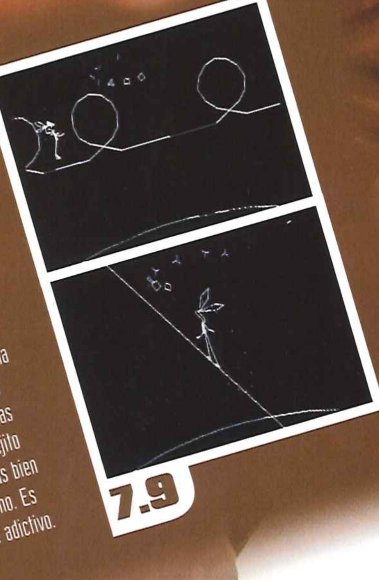
CON UN GOYA BAJO EL BRAZO POR SMOKING ROOM, DIRIGE DE NUEVO UN LARGO SOBRE LAS RELACIONES PERSONALES... LO QUE NO SABÍAMOS ES QUE ERA DE LA «OLD SCHOOL» DE LOS VIDEOJUEGOS

POR **ANA MÁRQUEZ**

Conflictos entre padres e hijos, diferencias generacionales, el síndrome de Peter Pan... son temas que Roger Gual trata en su segundo largometraje, ***Remake***. *«No he querido hacer una película con trasfondo social, simplemente he forzado las situaciones y he puesto a prueba a los personajes para ver qué pasa con sus vidas».* Diálogos frescos y de la calle, encuentros cotidianos y conversaciones tan comunes como la que mantienen dos de los personajes del filme, [...] ya no me apetece salir a cenar con mi chica, cuando estoy con ella pienso en llegar a casa lo antes posible para ponerme a jugar con la Play [...] (frase extraída del guión original). *«Es triste, pero es síntoma de que la relación no funciona, a miles de personas les sucede y no hacen nada al respecto, se limitan a ver pasar el tiempo».* Unos padres transgresores y unos hijos ya entrados en la treintena se reúnen en una casa aislada en la montaña, qué hacer, ver películas de Súper 8 y hacer un *remake* de estas. *«Rehacer para asumir lo que hemos hecho bien y mal, y comprobar que el mundo es cíclico». «De pequeño viví en una comuna con mi madre y si tuviera que volver a una casa así, como en el filme, me llevaría música, pelis, juegos... en definitiva una PSP».*

VIB-RIBBON

Roger confiesa que es de la Old School... «Colin McRae, Grand Theft Auto, la saga Tony Hawk's... he jugado a muchos títulos con un gran argumento, con unos gráficos impresionantes... pero el título que me ha dejado marcado es Vib-Ribbon para PSone. Me lo trajo un amigo de Japón hace muchos años y es tan sencillo, pero a la vez tan divertido, que te atrapa. En pantalla sólo aparece una línea y si insertas un CD de música, el que quieras, ésta adquiere distintas formas (cuestas, pendientes...) que un conejito debe superar. Si consigues hacer las cosas bien se convierte en príncipe y si no en gusano. Es muy, muy sencillo y espectacularmente adictivo.



7.9



DOOM

POR **BRUNO SOL**

Imposible ser más fiel al juego original

El hecho de haber sido dirigida por Andrzej Bartkowiak (gran director de fotografía, pésimo cineasta -*Romeo Debe Morir, Herida Abierta*-) y protagonizada por el luchador de *wrestling* Dwayne *The Rock* Johnson, no provocaba muy buenas vibraciones hacia esta adaptación del célebre *First Person Shooter* de **ID Software**. Pero cual fue nuestra sorpresa al descubrir una película rotundamente fiel al espíritu, la estética y la asfixiante atmósfera del juego. El guión de ***Doom*** es tan modesto como el del *FPS* original: un comando viaja al planeta Marte y comienza a ser diezmado por unas extrañas criaturas, creadas por el maestro de los efectos especiales Stan Winston. Lo demás ya te lo puedes imaginar: sustos, carreras, tiroteos (atentos, porque aparece un arma clásica del universo *Doom*) y sobre todo, mucha casquería. Los minutos finales os harán dibujar una sonrisa (ya sabréis por qué). El DVD se comercializa en dos versiones: la normal y otra extendida, a la que se ha incorporado metraje extra. Ambas cuentan además con un buen número de documentales.

PELÍCULA ›› 3 discos · EXTRAS 2 discos · (EDICIÓN EXTENDIDA) 4 discos

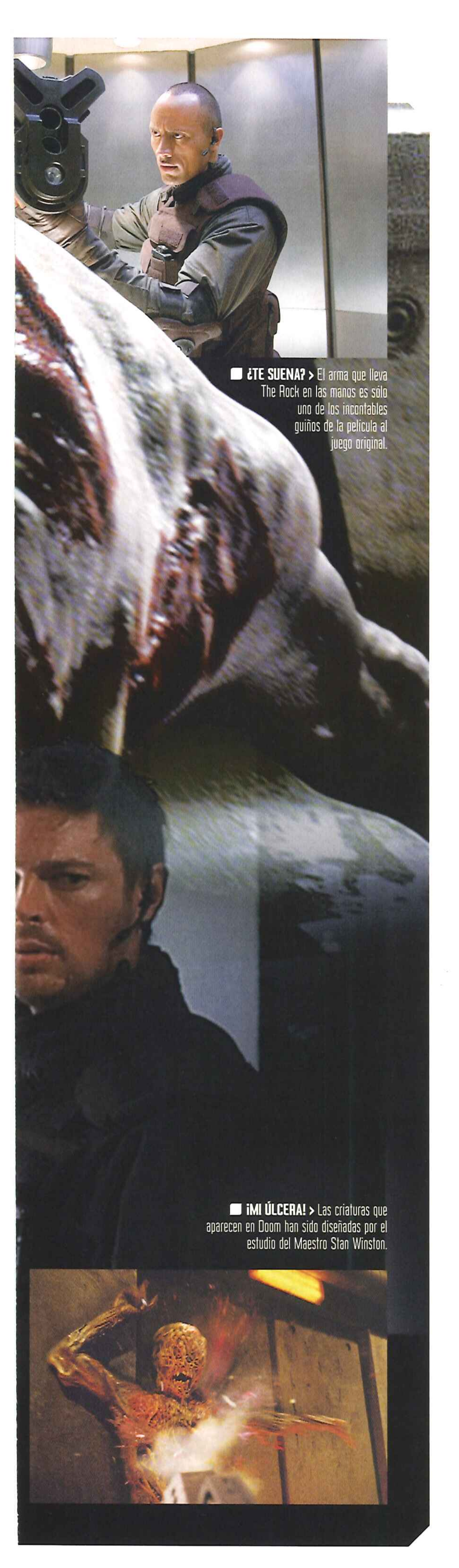
LO MEJOR LOS MINUTOS FINALES, TODO UN HOMENAJE A LA FRANQUICIA DOOM.
LO PEOR LA MODESTIA DE SU PLANTEAMIENTO. TODO ES CORRER Y DISPARAR.

DIRECTOR: **ANDRZEJ BARTKOWIAK** // REPARTO: **THE ROCK, KARL URBAN** // GÉNERO: **CIENCIA-FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO ED. NORMAL: **SIN CONFIRMAR** // EDICIÓN EXTENDIDA: **19,99 EUROS** // UMD: **19,99 EUROS**

TAMBIÉN EN UMD

¿QUÉ NOS PASA, DOCTORA? > Rosamund Pike cierra el trío protagonista de Doom. Últimamente la hemos podido ver en la última película de James Bond, Muere Otro Día, junto a Johnny Depp en The Libertine o en la reciente adaptación cinematográfica del Orgullo y Prejuicio de Jane Austen.

POR
ISABEL GARRIDO



¿TE SUENA? > El arma que lleva The Rock en las manos es sólo uno de los incontables guiños de la película al juego original.

¡MI ÚLCERA! > Las criaturas que aparecen en Doom han sido diseñadas por el estudio del Maestro Stan Winston.

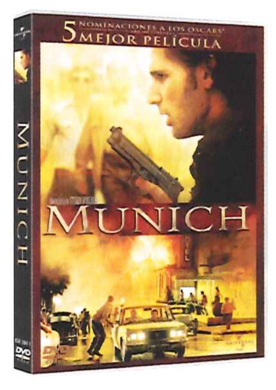
VALORACIÓN REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA



MUNICH
El peligro de poner el dedo en la llaga

PELÍCULA ›› (4 discos) EXTRAS ›› (2 discos)

Steven Spielberg rueda una película cuyo tema es incómodo para el panorama político internacional contemporáneo, a pesar de tratar un atentado sucedido casi 35 años atrás. Esto se convierte en una niebla que disipa un magnífico filme, entretenido, milimétricamente producido y con un ritmo casi perfecto. Si no estamos de acuerdo con las opiniones expresadas con los personajes de la película, lógicamente nos parecerá más antipática, pero independientemente de opiniones, el guión sabe atrapar un ramillete variado de retratos del alma humana que resulta la mar de entretenido. Además, hablamos de un *thriller* que engancha y mantiene la tensión visual a la que siempre nos acostumbra el director apodado como el «Rey Midas». ***Munich*** es una película que merece la pena en formato digital, porque se presenta como el filme idóneo para ver más de una vez y descubrir detalles que se nos pasaron en el primer visionado.



DIRECTOR: **STEVEN SPIELBERG** // GÉNERO: **DRAMA** // REPARTO: **ERIC BANA, GEOFFREY RUSH, DANIEL CRAIG** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL PICTURES IBERIA** // AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **19,95 EUROS**

LO MEJOR UNA FOTOGRAFÍA REVIVAL TOTALMENTE SETENTERA.
LO PEOR MÁS DE CIENTO VEINTE MINUTOS DE METRAJE.



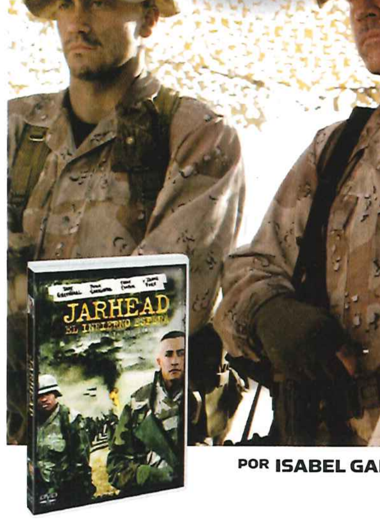
JARHEAD

DIRECTOR: **SAM MENDES** // REPARTO: **JAKE GYLLENHAAL, SCOTT MACDONALD, PETER SARSGAARD, JAMIE FOXX** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL** // AUDIOS: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **19,99 EUROS** //

Anthony Swofford escribió su experiencia como soldado en la Guerra del Golfo y Sam Mendes, y el guionista William Broyles, la transforman en película. Después el *marketing* se ha encargado de vender la piel del oso antes de cazarlo, presentándonos el largometraje como una especie de nueva *Chaqueta Metálica*. Pero será mejor no hacer comparaciones. Las reflexiones de Swofford (Jack Gylenhaal) tienen similitudes con las de aquel rompetechos (Matthew Modine), aunque en ningún momento son equiparables. La verdad es que ***Jarhead*** impresiona, invita a la reflexión, es una buena película, indudablemente, y punto.

PELÍCULA EXTRAS

LO MEJOR PELÍCULA EN LA QUE LA GUERRA NO ES DIVERTIDA.
LO PEOR LOS USUARIOS HEMOS ESTADO PREDISPUESTOS.



POR **ISABEL GARRIDO**

TERROR EN LA NIEBLA

DIRECTOR: **RUPERT WAINWRIGHT** // REPARTO: **TOM WELLING, MAGGIE GRACE, SELMA BLAIR** // GÉNERO: **TERROR**// PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**// AUDIOS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO** // PRECIO: **17,99 EUROS** //

El televisivo Tom Welling (*Smallville*) seguro que habría preferido interpretar a *Superman* en la pantalla grande antes de probar fortuna con este *remake* del clásico de John Carpenter. Si en en el filme de 1980 eran Jamie Lee Curtis y Janet Leigh las que huían de los nebulosos fantasmas de unos piratas, ahora le toca el turno a Welling y a Selma Blair, bajo la dirección de R. Wainwright, autor de la interesante *Stigmata*. Desafortunadamente, este *remake* no aguanta la comparación con el original que, aunque contaba con menos medios técnicos, alcanzaba plenamente su objetivo: aterrorizar al espectador. Entre los extras: escenas eliminadas y documentales.

TAMBIÉN EN UMD

POR **BRUNO SOL**

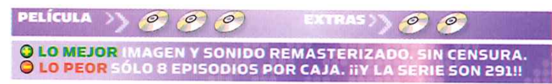
PELÍCULA EXTRAS

LO MEJOR LOS EFECTOS ESPECIALES, POR DECIR ALGO.
LO PEOR JOHN CARPENTER ES INIMITABLE.

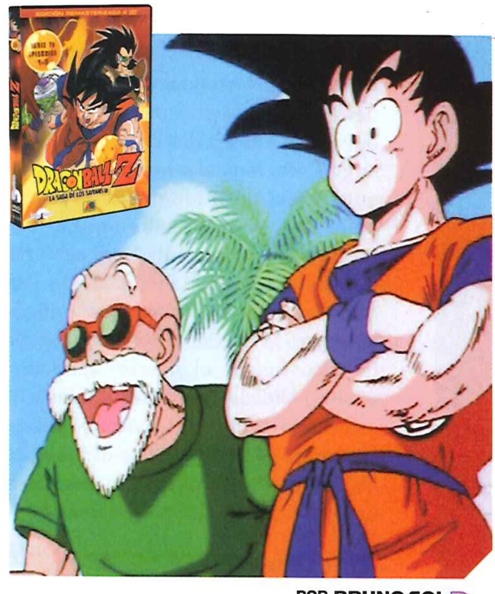
DRAGON BALL Z: LA SERIE

DIRECTOR: **DAISUKE NISHIO** // GÉNERO: **ANIMACIÓN**// PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN** // DISTRIBUIDORA: **SELECTA VISIÓN**// AUDIOS: **CASTELLANO, CATALÁN, GALLEGO, EUSKERA (TODOS EN 2.0 ESTÉREO)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO** // PRECIO: **24,99 EUROS** //

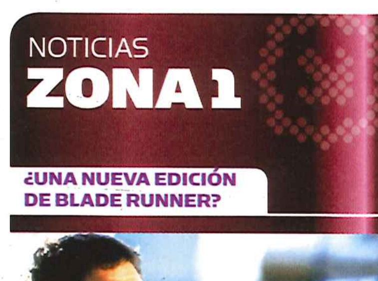
La serie de animación más popular de las últimas décadas llega al formato DVD en un *master* digital que hará las delicias de los *Otakus* más exigentes. Con sonido e imagen remasterizados y sin la censura con la que fueron emitidos en los canales autonómicos, los 291 episodios de *Dragon Ball Z irán* apareciendo puntualmente en el mercado, en sucesivos estuches de dos DVD que agruparán ocho episodios por lanzamiento. Esta primera entrega, que marca el pistoletazo de salida a la saga de los *Saiyans*, ofrece como extras la *intro* del videojuego *DBZ Budokai Tenkaichi*, las de *DBZ Budokai* y *DBZ Budokai 3*, dos *karaokes*, fichas y datos de producción.


PELÍCULA EXTRAS

LO MEJOR IMAGEN Y SONIDO REMASTERIZADO. SIN CENSURA.
LO PEOR SÓLO 8 EPISODIOS POR CAJA. ¡¡Y LA SERIE SON 291!!



POR **BRUNO SOL**



NOTICIAS
ZONA 1

¿UNA NUEVA EDICIÓN DE BLADE RUNNER?

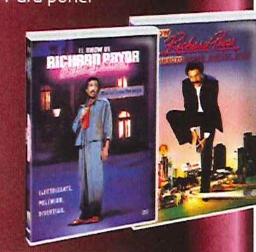


Warner Home Video ha puesto fecha a la tan esperada nueva edición DVD de *Blade Runner*. El clásico de Ridley Scott cumplirá 25 años en 2007, y para celebrarlo, se reestrenará una edición especial en cines, para después ser comercializada en formato DVD. Según las últimas noticias, el *pack* contendrá además otras tres versiones alternativas de la obra maestra de Ridley Scott: el corte original que se vio en EE.UU., el corte internacional (que tenía más metraje) y el corte del Director de 1992.

NOTICIAS
ZONA 2

EL REY DE LOS MONÓLOGOS

El monólogo cómico o *Stand-up Comedy*, de gran popularidad desde hace años en nuestro país, tuvo a su gran maestro en la figura de Richard Pryor. Desgraciadamente en España sólo pudimos verle en su faceta de actor en filmes como *Superman 3*. Para poner remedio a esto, **Sony Pictures** va a lanzar dos DVD que recogen dos de sus legendarias actuaciones. El precio, 14,99€.



TODA LA COLECCIÓN BOND, REMASTERIZADA



Si fuiste uno de los que desembolsó 24€ por cada una de las películas de James Bond, no sigas leyendo. **20th Century Fox** ha anunciado que, coincidiendo con el estreno en cines de *Casino Royale*, va a comercializar el próximo noviembre nuevas ediciones, con 2DVD, de cada una de las 20 películas de *007*, con sonido 5.1 e imagen remasterizados por **Lowry Digital**, responsable de la restauración de la trilogía *Indiana Jones*.







SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.



En la Postdamner Platz se hallan los edicificios de construcción más moderna, como el rascacielos Kollhoff o el espectacular Sony Center (en la foto).

Berlín

PRECIO VUELO EN COMPAÑÍAS COMO LOWCOST Y EASYJET ENCONTRARÁS A PARTIR DE 170 € **// PARA DORMIR** HOTEL CARAT BERLÍN (3 ESTRELLAS) 50 € POR NOCHE / HECKER'S HOTEL (4 ESTRELLAS) 149 € POR NOCHE **// IDIOMA** ALEMÁN **// MONEDA** EURO

ALGO MÁS QUE FÚTBOL

CERCANA, MODERNA, BARATA (¡Y SIN HORARIO DE CIERRE DE LOCALES!) LA CAPITAL DE ALEMANIA SE ESTÁ CONVIRTIENDO EN UNO DE LOS GRANDES DESTINOS EUROPEOS



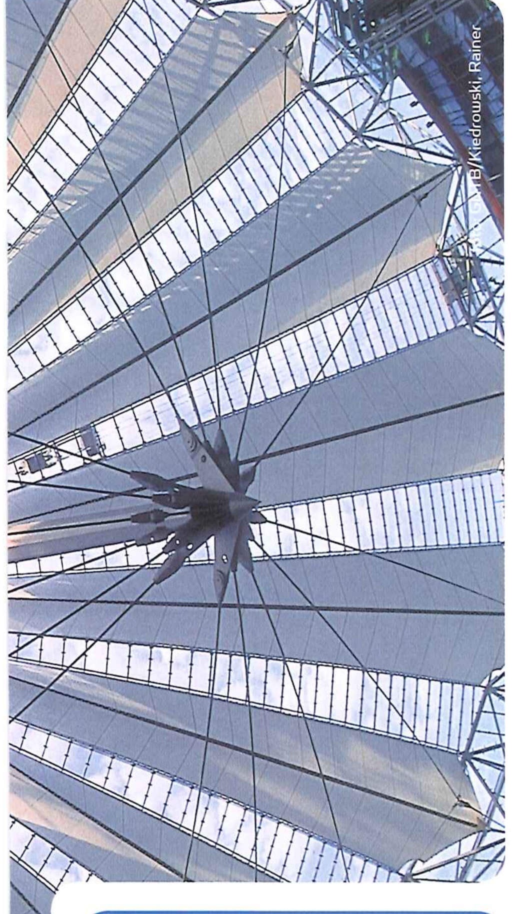
Enfrente del Parlamento Alemán se ha construido un parque temático de 40.000 m^2 y cuenta con un estadio (réplica del Olympiastadium) desde donde se podrán ver los partidos de fútbol del Mundial en pantallas gigantes y escuchar buena música..

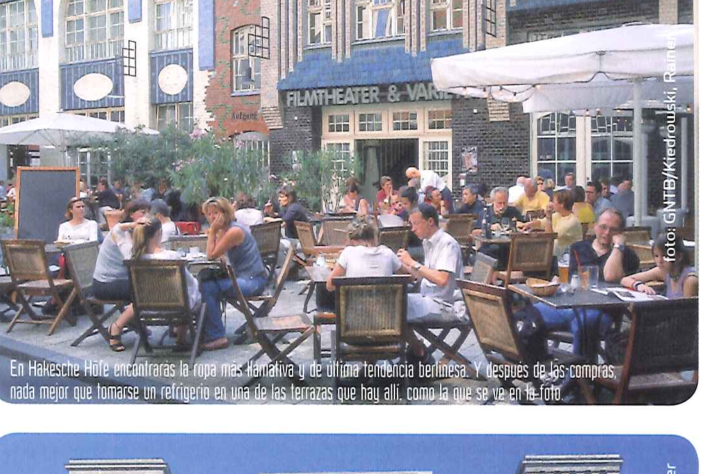
Fue una de las ciudades más convulsas del siglo XX. Condenada al abandono por su pasado nazi (no en vano Hitler construyó su sangriento y fugaz imperio desde allí) y dividida en la época de la guerra fría por el ominoso muro, la ciudad se ha ido recuperando poco a poco desde el final de la década de los 80 para irse abriendo al exterior como un lugar donde bulle la cultura y, cómo no, también la música electrónica y la cerveza.

EL DEPORTE REY CON LA BUENA MÚSICA

Berlín es pieza clave en este Mundial 2006 no sólo porque en su *Olympiastadium*, el antiguo estadio olímpico donde Jesse Owens le dio una patada en el culo al régimen nazi, se celebra la final del campeonato sino porque se abrirá un poco más al mundo con la celebración simultánea de numerosos conciertos. Y es que frente al Parlamento Alemán se ha construido un parque temático de 40.000


TEXTO POR
ÁNGEL RAMOS





En Hakesche Hofe encontrarás la ropa más llamativa y de última tendencia berlinesa. Y después de las compras, nada mejor que tomarse un refrigerio en una de las terrazas que hay allí, como la que se ve en la foto.

foto: GNTB/Kiedrowski, Rainer



En el Pergamon Museum podrás contemplar las obras más valiosas del arte antiguo. Para los más «culturetas»

foto: GNTB/Kiedrowski, Rainer



Visita obligada es el Reichstag, su construcción es digna de mención.

foto: GNTB/Merten, Hans Peter

ON



Torre de comunicaciones Fernsehturm: está en Alexanderplatz. Tiene una cafetería giratoria para ver toda la ciudad. Cuesta 7 Euros. Vale la pena.

After-work clubs: están muy de moda. Son lugares donde los berlineses acuden en masa después del trabajo para tomar una copilla. Uno de los mejores se llama Oxymoron está en Hackesche Hofë en Mitte.

KaDeWe: todo un clásico centro comercial (TauentienStraße 21-24) donde podrás comprar de todo o visitar su jardín de invierno.

OFF



Pasa de un Kebab: la ciudad es demasiado cosmopolita para comerte uno de estos «manjares», además son caros y flojillos. Ya tienes edad para buscarte un restaurante mono y barato.

El muro de Berlín: ni se te ocurra visitarlo. Está casi completamente derruido y es...¡un muro! No es muy interesante.

Prenzlauer Berg: es uno de los locales más baratos para beber pero, cuidado, son como los bares de barrio de aquí y no molan nada aunque la juventud alemana suele ir.

CONSEJOS
PARA NO SER UN GUIRI PARDILLO

1 • Si quieres visitar un campo de concentración visita Ravensbrück que es el más cercano a la ciudad (a unos 90 kilómetros). Baja en la estación de Furstenburg y busca el sendero que lleva hasta allí. Cuidadito con preguntar a los alemanes, la mayoría no te dirán ni pío ya que todavía les avergüenzan estos temas. Infórmate en el Museo Judío de Berlín.

2 • Los museos de Berlín tienen un pase de tres días de validez a precio reducido (entre 15 y 7,50 Euros) llamado 3-Tage-museumpass que se puede comprar en cualquier oficina de turismo.

3 • En la misma oficina compra una Welcome Card (la de 48 horas sale por 16 Euros y la de 72 horas por 22) para viajar en los transportes públicos de la ciudad. Además, la tarjeta sirve para que te hagan descuentos en las entradas de más de 100 lugares turísticos.

4 • Chequea bien los horarios del transporte público ya que las dimensiones de la ciudad pueden hacer que te quedes sin transporte a varios años luz de tu hotel. Los taxis son prohibitivos.

5 • Pese a que en verano las temperaturas son agradables lo mejor es que eches un jersey y un chubasquero ligero por si la cosa se tuerce.

m^2 y cuenta con un estadio, réplica del Estadio Olímpico de Berlín, con una capacidad de 10.000 espectadores. Allí se podrán ver los partidos de fútbol en pantallas gigantes, participar en diversos juegos de fútbol, y asistir a conciertos de James Blunt, Black Eyed Peas y Juanes.

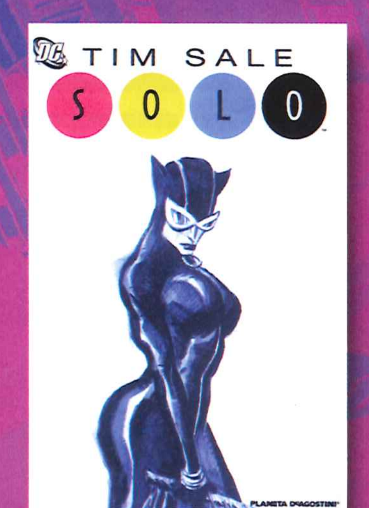
UN POCO DE CULTURETA

Pero si no eres muy futbolero y lo tuyo es el arte no te muevas de Berlín porque allí hay infinidad de museos. Visita la Isla de los Museos (en medio del río Spree), que es la mayor concentración artística de Alemania. Más de diez museos donde destaca el *Pergamon Museum* repleto de arte antiguo. En *Mitte* encontrarás más museos, como la Antigua Galería Nacional, y en *Tiergarten* podrás disfrutar de la Estación *Hamburger Banhof* donde se halla el museo de Arte Contemporáneo. Pero sobre todo te recomendamos, como siempre, patear la ciudad. Te recomendamos que comiences tu andadura en AlexanderPlatz y la termines en la Puerta de Brandeburgo siguiendo la línea natural de Berlín. Descubre sus rincones y sus sorprendentes edificios tanto los antiguos (el *Reichstag* o El Palacio de *Charlottenburg*) como las espectaculares nuevas construcciones de la *Postdamner Platz* o el rascacielos *Kollhoff* desde donde disfrutarás de una de las vistas más espectaculares.

EL PASADO YA ES HISTORIA

Pese a que a los alemanes no les gusta hablar sobre su historia más reciente, sobre todo aquella que tiene que ver con la Segunda Guerra Mundial, lo cierto es que ésta está unida a la historia del país. Todavía impresiona visitar la Puerta de Brandenburgo, los grandes túneles antiaéreos de la ciudad o el *Checkpoint Charlie*, lugar fronterizo de paso obligado para aquellos que pasaran del Berlín Occidental al Oriental y arranque de muchas novelas de misterio.

CÓMICS



SOLO

Seis historias dibujadas por Tim Sale con temática y estilos completamente heterogéneos. La mitad están protagonizadas por personajes anónimos y el resto por diferentes superhéroes de **DC**: *Cita Con El Señor De La Noche* de *Catwoman*, *Amor De Juventud* de *Supergirl* y *La Noche Del Baile* de *Superman*. Es breve pero de gran calidad y a buen precio.

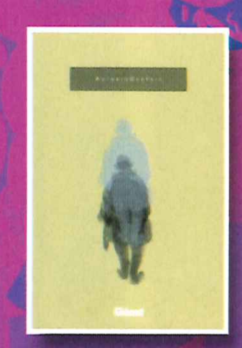


GUIÓN: VARIOS AUTORES
DIBUJO: TIM SALE
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P.: 3,95 €

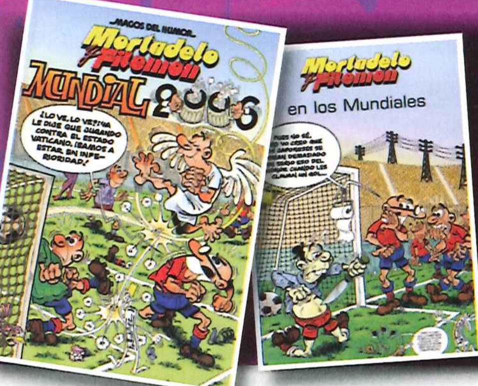


GUIÓN Y DIBUJO: VARIOS AUTORES
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P.: 14,99 €

AUTOBIOGRAPHIX



Un tomo pequeño en tamaño pero grande en contenido ya que en él tienen cabida 16 historias autobiográficas tanto de importantes figuras del cómic como de autores recién llegados. Así, podrás asistir al primer rechazo profesional de Will Eisner, al encuentro de Sergio Aragonés con Nixon, a una clase de cocina con Matt Wagner o hasta a una dramatizada visita de un Frank Miller vengador al rodaje de *Daredevil*.

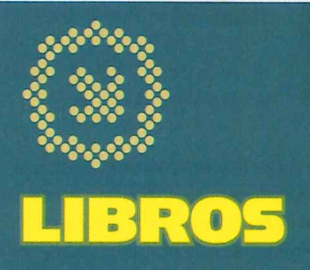


CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

MUNDIAL 2006

AUTOR: FRANCISCO IBÁÑEZ
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P.: 13,95 €

Cada cuatro años, las grandes estrellas del fútbol internacional se dan cita con motivo del Mundial. Simultáneamente, Mortadelo y Filemón, nuestras estrellas del cómic más internacionales, protagonizan un tomo ambientado en el evento deportivo. En esta ocasión, los agentes de la TIA deberán investigar a los equipos participantes infiltrados como enfermeros. Igualmente, **Ediciones B** pone a la venta ***Mortadelo y Filemón En Los Mundiales***, que recopila todos los álbumes futboleros desde el 78.



LIBROS

AUTOR: MILOS URBAN
EDITORIAL: EDICIONES B
NÚMERO DE PÁGINAS: 228
P.V.P.: 18 €

Milos Urban se define a sí mismo como «un escritor checo que vive en Praga». No obstante, sus orígenes quedan bien patentes en esta novela negra ambientada en la capital checa y cuyo elaborado argumento gira en torno a la Catedral de San Vito. Allí, tendrá lugar un asesinato en el que Roman Rops se verá implicado, primero como presunto culpable y, una vez demostrada su inocencia, como colaborador de la policía.





TOP 5

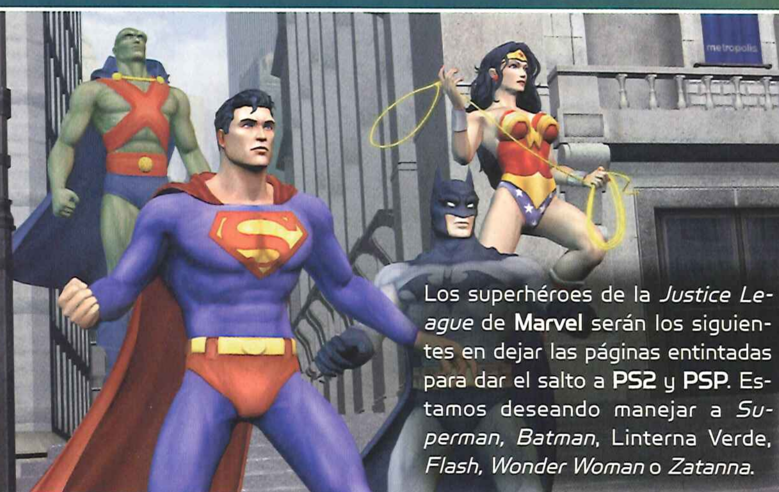
EL CÓMIC AL QUE NOS GUSTARÍA JUGAR

1. ANNA - MAITENA
2. R. DREAMER - TORPEDO 1939
3. SUPERNENA - SIN CITY
4. GRADIUS - AKIRA
5. JOHN TONES - THE AUTHORITY



NOTICIAS

SUPERMAN YA NO VUELA SOLO: LA JUSTICE LEAGUE LE ACOMPAÑARÁ EN EL VIDEOJUEGO DE EIDOS



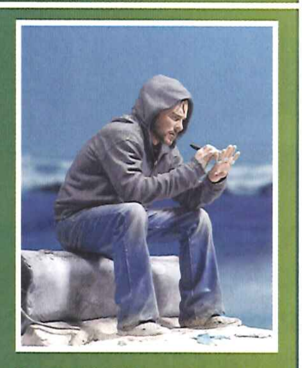
Los superhéroes de la *Justice League* de **Marvel** serán los siguientes en dejar las páginas entintadas para dar el salto a **PS2** y **PSP**. Estamos deseando manejar a *Superman, Batman*, Linterna Verde, *Flash, Wonder Woman* o *Zatanna*.



Afortunadamente, cada vez es más habitual encontrar *anime* en la programación de nuestras televisiones. Esta vez es el canal de cine independiente *Cinematk* que dedicará la noche de los miércoles de junio a cuatro grandes joyas del género. Cronológicamente, los largometrajes elegidos son: *El Viaje De Chihiro, La Tumba De Las Luciérnagas, Akira* y *Ghost In The Shell*.

Samurai 7 es la nueva apuesta de animación para las madrugadas de Cuatro y está basada en la misma historia épica japonesa que Akira Kurosawa llevó al cine en *Los Siete Samuráis*. Atento si eres fan, porque el 26 de junio se ponen a la venta 2.000 unidades de una edición limitada que incluye 6 DVD con la serie completa y diferentes extras, *Art book & Guía* de episodios y 10 láminas; todo dentro de una caja-cofre numerada.





Con menos de dos temporadas en antena, *Perdidos* se ha convertido en un auténtico fenómeno en todo el mundo. Aprovechando el tirón, **McFarlane Toys** ha anunciado su primera línea de figuras basada en los personajes de la serie que incluirá a Jack, Kate, Locke, Hurley, Shannon y Charlie.

DESCARGAS



Me & My Katamari llega a PSP y su colorista universo regresa a nuestra sección de Descargas: fondos para PSP, el salvapantallas del Rey del Cosmos, un divertido juego On-line, un Príncipe que sigue el puntero en tu PC...

MERCHANDISING

Mauro Entrialgo, uno de nuestros dibujantes españoles preferidos, acaba de presentar una línea de merchandising basada en algunos de sus personajes.



Entre los productos que distribuirá la marca Cha-Cha encontrarás delantales, chapas, tazas, cortinas de baño...



El escaparate de Elektra Cómics en Madrid, completamente tematizado.

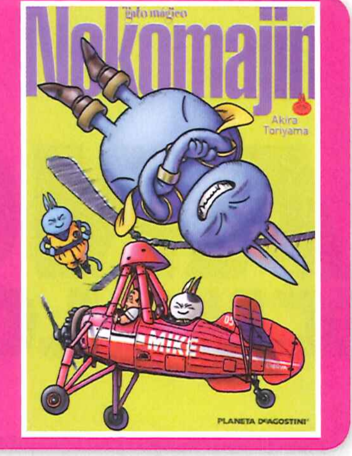
El propio Mauro nos muestra las joyas de la corona: muñecos de trapo de Tyrex, Átomo y El Demonio Rojo.

MANGA

NEKOMAJIN

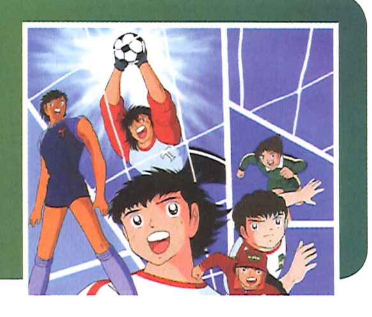
GUIÓN Y DIBUJO: AKIRA TORIYAMA
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P: 8,95 €

En el mismo formato de *Ultimate Dragon Ball* (algo más grande que un tomo manga estándar) llega otra obra del maestro Toriyama. Se trata de un divertidísimo tomo único dedicado a Nekomajin, un gato mágico que pone sus poderes al servicio de cualquiera que le ofrezca unos Yenes para comprar *taiyaki*. Impagables sus encuentros con Vegeta, Bu o el mismísimo Son Goku.



LOS DIBUJOS DE NUESTRA INFANCIA

1 GRADIUS - CAMPEONES
2 SUPERNENA - LA VUELTA AL MUNDO DE WILLY FOG
3 R.DREAMER - ÉRASE UNA VEZ... EL HOMBRE
4 ANNA - DOS FUERA DE SERIE
5 DOC - GALAXY RANGERS





YA NO HAY EXCUSAS PARA DEJAR EL ORDENADOR EN CASA

APPLE MACBOOK

QUIEN PIENSE QUE PUEDE PONER COMO EXCUSA, PARA NO LLEVARSE EL ORDENADOR DEBAJO DEL BRAZO, QUE NO HAY REALMENTE MODELOS PORTÁTILES, NI ASEQUIBLES, QUE LO VAYA OLVIDANDO. APPLE, CON SU GAMA MACBOOK CON PANTALLA DE 13" HA ROTO CON EL PASADO Y OFRECE UNA MOVILIDAD NOTABLE, CON UN PRECIO A PARTIR DE ALGO MÁS DE 1.000 EUROS. POR 1.500 EUROS SE CONSIGUE UN MODELO NEGRO EN VEZ DEL TRADICIONAL BLANCO, CON MEJOR PROCESADOR Y CARACTERÍSTICAS POR ENCIMA DE LAS EXHIBIDAS POR EL MACBOOK MÁS ECONÓMICO. ADEMÁS AHORA SE PUEDE INSTALAR WINDOWS COMO SEGUNDO SISTEMA OPERATIVO SOBRE ORDENADORES APPLE CON PROCESADOR INTEL CORE DUO, COMO ES EL CASO QUE NOS OCUPA.
HTTP://WWW.APPLE.ES

EL VERANO YA LLEGÓ... Y CON ÉL, EL CALOR, LA PLAYA, LAS VACACIONES Y SOBRE TODO EL TIEMPO LIBRE. UNOS DÍAS PARA VIVIR NUEVAS EXPERIENCIAS, PARA CONOCER GENTE, PARA VIAJAR Y SIN OLVIDAR QUE LA TECNOLOGÍA DE AHORA PUEDE HACER QUE LOS RECUERDOS DEL MAÑANA SEAN MUCHO MÁS VIVOS Y ENTRAÑABLES. FOTOS, MÚSICA, VÍDEO Y COMUNICACIÓN, INCLUSO UN DIARIO ON-LINE, YA SON INDISPENSABLES.

UN VERANO DE TECNOLOGÍA

LA TELEVISIÓN EN TODAS PARTES

PINNACLE SYSTEMS PCTV HYBRID PRO STICK

SI YA TIENES UN ORDENADOR PORTÁTIL PARA LLEVAR EN VACACIONES, LA LLAVE SINTONIZADORA HÍBRIDA DE PINNACLE APORTARÁ UNA NUEVA DIMENSIÓN LÚDICA AL OFRECER TODAS LAS FUNCIONES RELACIONADAS CON LA TELEVISIÓN. RECEPCIÓN ANALÓGICA Y DIGITAL, RADIO, GRABACIÓN DE PROGRAMAS A PARTIR DE LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN LA GUÍA TVTV.COM O EN EL PROPIO EPG DE LAS CADENAS DIGITALES, UNA MUY BUENA RECEPCIÓN DE TDT, ASÍ COMO UN DISEÑO MUY CUIDADO Y MANDO A DISTANCIA HACEN DE ESTA PROPUESTA UNA BUENA ELECCIÓN PARA VER LA TELE.
HTTP://WWW.PINNACLESYS.COM

SABE-LO-TODO

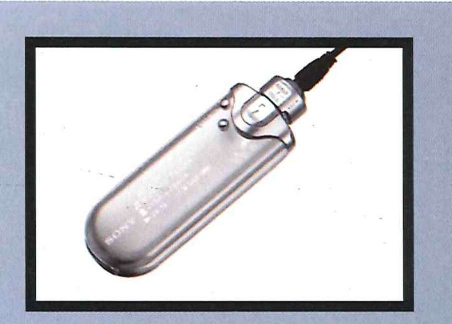
SOL, LLUVIA O VIENTO... ENTÉRATE

Saber el tiempo que va a hacer dentro de unas horas, mañana o en unos días es fundamental para planificar las vacaciones, excursiones, escapadas de fin de semana... En Internet existen decenas de servicios de predicción del tiempo, con acceso gratuito y que poco pueden envidiar a los boletines meteorológicos de los telediarios, con la ventaja de que la información se actualiza. http://www.inm.es



BATERÍAS DE MAYOR AUTONOMÍA

La tecnología de las baterías (las pilas) está mejorando. En algunos meses se trabajará con materiales con un rendimiento más elevado y fabricados con las más modernas técnicas de nanotecnología. Un ejemplo se encuentra en los nuevos reproductores MP3 de la gama E de Sony, capaces de cargar en 3 minutos un 10 por ciento de su capacidad (3 horas de autonomía).



TEXTO POR
MANUEL ARENAS



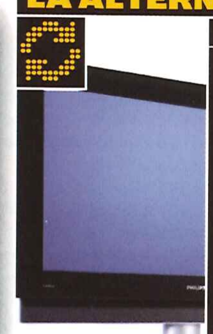


PARA NO PERDERSE

SONY NV-U70T

LOS SISTEMAS DE NAVEGACIÓN MEDIANTE SATÉLITE SON CADA VEZ MÁS POPULARES. SU UTILIDAD ESTÁ FUERA DE TODA DUDA Y ADEMÁS LOS PRECIOS HAN BAJADO. LA DIFICULTAD RADICA EN LA ELECCIÓN DEL MODELO ADECUADO. CENTRÁNDONOS EN LOS NAVEGADORES PARA AUTOMÓVIL, ESTE DE SONY OFRECE TODO LO QUE UN USUARIO PUEDE DESEAR, INCLUYENDO INFORMACIÓN DE 27 PAÍSES, MILES DE PUNTOS DE INTERÉS PRESELECCIONADOS, NAVEGACIÓN MEDIANTE VOZ, PANTALLA TÁCTIL A TODO COLOR, MODO 2D Y 3D, CONEXIÓN CON EL CANAL DE TRÁFICO TMC PARA RECALCULAR LAS RUTAS EN CASO DE ATASCOS O ACCIDENTES, ETC.
HTTP://WWW.SONY.ES

LA ALTERNATIVA



Sigue el Mundial

El Mundial de Fútbol es un evento único. Al menos cada cuatro años. Este verano los aficionados a este deporte podrán seguirlo de cerca. Y mejor si se hace desde una pantalla plana con tecnología Ambilight de Philips, con amigos y un buen refrigerio para combatir la ansiedad de los partidos de la selección.

Viajes virtuales

Internet es una buena fuente de información sobre remotos lugares o parajes desconocidos. Además, si un destino parece apetecible, será fácil encontrar un enlace directo e inmediato a la compra de billetes o elección de la estancia. Si tienes coche con GPS los recursos relacionados son casi infinitos.
http://www.spain.info/



UN TELÉFONO INTELIGENTE

QTEK 8310

LOS TERMINALES BASADOS EN EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS MOBILE 2005 DE MICROSOFT ESTÁN GANANDO TERRENO A LOS CLÁSICOS EQUIPADOS CON SYMBIAN O PALM. LA AMPLIA OFERTA EN CUANTO A TAMAÑOS, CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONALIDADES, ASÍ COMO LAS MEJORAS EN LA ESTABILIDAD Y RAPIDEZ DE LOS TERMINALES HAN HECHO POSIBLE QUE TELÉFONOS COMO EL QTEK 8310 PUEDAN VER LA LUZ SIN COMPLEJOS FRENTE A LOS GRANDES DEL MUNDO DE LAS COMUNICACIONES, COMO MOTOROLA O NOKIA. BLUETOOTH, WI-FI, CÁMARA DE 1'3 MEGAPÍXELES Y LA COMPATIBILIDAD CON MILES DE APLICACIONES DISPONIBLES PARA EL SISTEMA WINDOWS MOBILE SON ALGUNAS DE LAS CLAVES QUE HACEN DE ESTE TERMINAL UNA PROPUESTA SUMAMENTE ATRACTIVA PARA ESTAR COMUNICADO SIN SACRIFICAR EL ESTILO, POR SUPUESTO.
HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/SPAIN
HTTP://WWW.QTEK.ES

NO TE QUEDES SIN MEMORIA

TRANSCEND Y PNY: EL TAMAÑO NO ESTÁ REÑIDO CON EL PRECIO

LAS CÁMARAS FOTOGRÁFICAS ACTUALES SON CAPACES DE HACER CIENTOS DE FOTOS EN CORTOS PERIODOS DE TIEMPO. PERO SI BIEN LAS CÁMARAS SON CAPACES DE ESO Y MUCHO MÁS, LAS MEMORIAS DONDE SE GUARDAN LAS FOTOGRAFÍAS SON AÚN PEQUEÑAS EN MUCHOS CASOS. PNY, EN LA MODALIDAD DE SD/MMC Y TRANSCEND EN LA MODALIDAD COMPACT FLASH, PROPONEN PARA ESTE VERANO TARJETAS DE ALTA VELOCIDAD Y CAPACIDAD DE HASTA 4 GB PARA EL MODELO SD/MMC, Y HASTA 8 GB PARA LA TARJETA COMPACT FLASH.
HTTP://WWW.TRANSCEND.NL
HTTP://WWW.PNY.ES



PARA GUARDAR, OÍR Y GRABAR

TRANSCEND T.SONIC 610 / 520

TRAS EL FENÓMENO IPOD, Y CON LA MASIFICACIÓN DE LOS REPRODUCTORES DE AUDIO DIGITAL, MUCHAS EMPRESAS ESPECIALIZADAS EN EL ALMACENAMIENTO Y LAS MEMORIAS, ESTÁN INTEGRANDO LA ELECTRÓNICA NECESARIA PARA CONVERTIR A LAS TRADICIONALES «LLAVES» USB EN AUTÉNTICOS SISTEMAS MULTIMEDIA PARA LA GESTIÓN DEL AUDIO DIGITAL.
TRANSCEND HA OPTADO POR ESTA ESTRATEGIA OFRECIENDO PRODUCTOS CON UN PRECIO IRRESISTIBLE, ASÍ COMO CON UNA PERFECTA CALIDAD. LOS MODELOS T.SONIC 610 Y 520, CON CAPACIDADES ENTRE LOS 512 MB Y 1 GB, SON DOS DE LOS MÁS ATRACTIVOS. POSEE UNA PANTALLA OLED DE EXCELENTE VISIBILIDAD, RADIO FM, GRABACIÓN DE VOZ Y REPRODUCCIÓN DE AUDIO DIGITAL, APENAS ES MÁS GRANDE QUE UNA LLAVE USB AL USO, ADEMÁS DE CONTAR CON UN PESO BASTANTE REDUCIDO. EL MODELO 520 SE ALIMENTA A BASE DE UNA PILA AAA, MIENTRAS QUE EL T.SONIC 610 UTILIZA UNA BATERÍA DE ION DE LITIO, CON MUCHAS HORAS DE DIVERSIÓN ASEGURADAS. LA TRANSFERENCIA DE CANCIONES SE REALIZA SIN NECESIDAD DE SOFTWARE ESPECIALIZADO A TRAVÉS DEL PUERTO USB DEL ORDENADOR.
HTTP://WWW.TRANSCEND.NL



IMÁGENES VÍA SATÉLITE

Tanto Google como Microsoft tienen en marcha ambiciosos proyectos para mostrar el mundo a través de fotografías tomadas desde satélite, o incluso desde aviones sobrevolando las ubicaciones o coches circulando por las calles. .

